

AMIGA

ZOKER

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

8/9'94

SOMMER-DOPPELAUSGABE

mit
CD-Joker!



B 30352 E
DM 7,- / sfr 7,-
öS 56,- / Lit 8100,-
hfl 9,50 / DR 1200,-
skr 55,-
Nr. 8/9 AUGUST/SEPTEMBER '94

4 399114 907005

EIN TEST-FEST!

**BANSHEE
STARLORD
BENEFactor
K240**

**A1200 & CD³²
ZU GEWINNEN!**

KÖNIG FUSSBALL REGIERT!

**KICK OFF 3 • BUNDESLIGA MANAGER HARRY RICK
ANSTOSS WORLD CUP EDITION**

**EIN ABENTEUERLICHES INTERVIEW
REVOLUTION SOFTWARE
IM EXKLUSIV-PLAUSCH**

KNOW HOW
TIPS • CHEATS • PLÄNE • LÖSUNGEN
IMPOSSIBLE MISSION 2025
BODY BLOWS GALACTIC
KICK OFF 3 • ELFMANIA
APOCALYPSE
PUGGSY
u.v.a.
!

DER SCHWEINEBAUCH Zyklus

E
D
I
T
O
R
I
A
L

Kleine Nachhilfestunde in Sachen Börse: Wenn am Markt Schweinebäuche gefragt sind, so dauert es immer ein bißchen, ehe die Hersteller darauf reagieren können, was zu einer Verknappung und hohen Preisen führt. Jetzt werden natürlich auf Teufel komm raus Schweinebäuche produziert, bald gibt es mehr als die Leute essen können, Nachfrage und Preise purzeln wieder in den Keller – diesen Teufelskreis kennt man als den Schweinebauch-Zyklus. So, und jetzt ersetzt die Schweinebäuche einfach mal gedanklich durch Amiga-Games...

Alles klar? Richtig, der Schweinebauch-Zyklus war schuld daran, daß in den letzten Monaten oft so wenige Neuheiten für die „Freundin“ in die Läden gelangten, obwohl ihre Popularität doch längst wieder gefestigt war. Und der „Schweinerei“ verdanken wir es auch, daß es derzeit reichlich neue Soft- und Hardware für die gesamte Amiga-Linie inklusive CD³² gibt, Commodore aber dennoch pleite ist. Der geplante Verkauf an den koreanischen Megakonzern Samsung war bei Redaktionsschluß immer noch nicht über die Bühne gegangen, auf der CES in Chicago machten gar Gerüchte die Runde, daß der Deal geplatzt sei. Wie es mit Commo weitergeht, weiß derzeit niemand so genau, daß es weitergeht, scheint mir indessen sicher. Denn dafür sprechen nun mal Verbreitung und Beliebtheit des Amigas – und natürlich der Schweinebauch-Zyklus!

Jetzt aber Schluß mit den Schweinebäuchen, schließlich wartet eine Sommer-Doppelausgabe, die vor heißen Tests förmlich aus allen Nähten platzt. Wegen des schweinisch hohen Spieleaufkommens in der sonst so stillen Jahreszeit haben wir sogar die eingeplante Marktübersicht zu den aktuellen Compilations auf das nächste Heft verschoben, solche Sammlungen mit älteren Highlights sind ja irgendwie zeitlos. Statt dessen dürft Ihr Euch unter anderem wieder auf einen randvollen Amiga CD-Joker, starke Preisausschreiben und überhaupt jede Menge Lesespaß freuen. Bleibt mir nur noch, Euch ordentliches Badewetter auch im September zu wünschen und Euch zum Abschied zuversichtlich zuzurufen: Schwein gehabt!

Euer Michael



MESSE-NACHLESE: Der Newsflash wirft ein Schlaglicht auf die **CES CHICAGO '94** und präsentiert **NEUES VON TEAM 17**. Neue Welt und neue Spiele auf den **Seiten 10/11**

COOLE INFOS VON DER CES CHICAGO '94



HEISSE NEWS VON TEAM 17



K 240



STERNEN-STRATEGIE: Nachschub für den Planeten-Kolonisator verspricht der „Utopia“-Nachfolger **K 240**, während der **STARLORD** soeben aus dem PC-Universum angefliegen kommt. Steigt ins Test-Shuttle auf den **Seiten 14/15 bzw. 32**



STARLORD

FUSSBALL-FIEBER: In den USA ist die WM gelaufen, am Amiga läuft sie sich erst warm – unser Special **SOC-CER '94** bringt nicht weniger als sechs einschlägige Tests, darunter Knaller wie **BUNDESLIGA MANAGER HAT-TRICK**, die **ANSTOSS WORLD CUP EDITION** und **KICK OFF 3!** König Fußball regiert die **Seiten 88 bis 94**

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK



ANSTOSS WORLD CUP EDITION

SOC-CER '94



KICK OFF 3



| | |
|--|-----|
| Editorial | 3 |
| Preisauusschreiben: | |
| Bling! Die total kranke Competition | 6 |
| Mixer | 7 |
| Borgis Branchengeflüster | 8 |
| Newsflash: | |
| Alien Breed II: Tower Assault | 10 |
| All Terrain Racing | 10 |
| King Pin | 10 |
| Super Stardust | 10 |
| CES Chicago '94 | 11 |
| Mailbox | 22 |
| Krieger-Comic | 28 |
| Up & Down | 40 |
| Preisauusschreiben: | |
| MicroProse | |
| Summer-Competition | 42 |
| Crack | 44 |
| PD-Box | 46 |
| Ruhmeshalle | 48 |
| Brork-Comic | 48 |
| Demo Galerie | 50 |
| Joker-Comic | 52 |
| Know How | 53 |
| Know How Index | 68 |
| Der große Sonderteil: | |
| Amiga CD-Joker | 69 |
| Preisauusschreiben: | |
| Der Wikinger-Wettbewerb | 78 |
| Joker Galerie | 80 |
| Impressum | 82 |
| Interview: | |
| Was macht eigentlich Revolution Software? | 84 |
| Aktion Lesertest: | |
| Syndicate | 86 |
| WM-Special: | |
| Soccer '94 | 88 |
| Klassiker: | |
| Pinball Wizard | 97 |
| Budget-Bühne | 96 |
| Joker Index | 100 |
| User-Club: | |
| Amiga Money | 101 |
| Steuerfuchs '93 Professional | 101 |
| Kicker-Cup | 102 |
| Radio- und TV-Tips für Freaks | 104 |
| Kleinanzeigen | 106 |
| Computer-ABC | 110 |
| Stromausfall: | |
| Perry Rhodan: Das SF-Rollenspiel | 112 |
| Chronosaurus | 113 |
| Coin Op | 114 |
| Joker-Shop | 116 |
| Vorschau | 118 |
| Inserenten | 118 |
| Bezugsquellen | 118 |

Games im Test

Abenteuer

| | |
|---------------------|----|
| Heimdall 2 auf CD | 76 |
| Last Ninja 3 auf CD | 74 |
| Myth auf CD | 75 |
| Valhalla | 21 |

Action

| | |
|----------------------------|----|
| Battletoads | 34 |
| Battletoads auf CD | 77 |
| Banshee | 12 |
| Tubular Worlds | 20 |
| Ultimate Body Blows auf CD | 73 |

Geschicklichkeit

| | |
|--------------------------------|----|
| Benefactor | 18 |
| Impossible Mission 2025 auf CD | 77 |
| Incredible Crash Dummies | 34 |
| James Pond 3 auf CD | 75 |
| Lost Vikings auf CD | 77 |
| Naughty Ones auf CD | 74 |
| Out to Lunch | 35 |

Simulation

| | |
|---------------------|----|
| Gunship 2000 auf CD | 72 |
| K 240 | 14 |
| Starlord | 32 |

Sport

| | |
|------------------------------|----|
| Anstoß World Cup Edition | 94 |
| Bundesliga Manager Hattrick | 88 |
| Empire Soccer für A1200 | 92 |
| Kick Off 3 für A1200 | 93 |
| Sensible Soccer Int. Edition | 94 |
| Wembley Int. Soccer auf CD | 77 |
| Wembley Int. Soccer f. A1200 | 92 |

Strategie

| | |
|--------------------|----|
| Battlechess auf CD | 77 |
| D-Day | 36 |
| Der Clou! auf CD | 76 |
| Sabre Team auf CD | 77 |
| Teresa Personally | 20 |

Verschiedenes

| | |
|----------------------|-----|
| Arcade-Spiele | 114 |
| Battle Field Creator | 38 |
| Brettspiele | 112 |
| Budget-Spiele | 98 |
| PD-Games | 46 |

VALHALLA



ABENTEUERER-SPRÜCHE: Adelheid, es ist so weit – mit **VALHALLA** liegt der Welt erstes „Sprach-Adventure“ für den Amiga vor. Was man sich darunter vorzustellen hat und was das Game taugt, plaudern wir aus. Und zwar auf

Seite 21



Titelstory

ACTION-SECTION: Beschäftigung für Joy-stick-Artisten gibt's in dieser Ausgabe reichlich, etwa mit dem Ballerknaller **BANSHEE** oder den Plattform-Artisten **BENEFACITOR** und **OUT TO LUNCH**. Laser und Leser treffen sich auf den

Seiten 12, 18 und 35

BANSHEE



OUT TO LUNCH



Titelstory

Titelstory

Titelstory

EXKLUSIV AUF CD:
ULTIMATE BODY BLOWS



BENEFACATOR



CD-POWER: Unser Heft im Heft, der **AMIGA CD-JOKER**, verrät Multimedia-Amiganern, wie sie ihre eigenen Musik-Videos erstellen können, bringt ein heißes Preisausschreiben und natürlich reichlich Spieltests! Die Scheiben schillern auf den

Seiten 69 bis 78



BIING! DIE TOTAL KRANKE COMPETITION

Hier kommt ausnahmsweise mal kein Betriebsgeheimnis – sondern die einmalige Gelegenheit, in einem Computergame persönlich aufzutreten! Und das im vielleicht verrücktesten Wirtschaftsspiel aller Zeiten...

Bei Biing!, einer Koproduktion von Magic Bytes und eLeven Software, dreht sich alles um Krankenhäuser. Hier werden Kranke und Verrückte verarztet, sorgen unfähige Ärzte und schöne Schwestern für das Wohlbefinden der Patienten. Dazu gibt's viel schwarzen Humor, Grafik vom Feinsten und ein total abgedrehtes Gameplay. Aber das Schönste ist, daß man sich an diesem Chaos beteiligen kann, und zwar als Patient, Arzt, Chirurg, Krankenschwester, Psychiater, Koch, Lagerverwalter oder Rettungswagenfahrer!

Wie das geht? Einfach ein Foto oder eine Bilddatei von sich bzw. einem/einer Bekannten einschicken, die verrücktesten Bilder werden dann ins Spiel eingebaut. Achten sollte man dabei auf gute Beleuchtung und passende Kleidung. Für Dateien gilt folgendes: Bitte auf 3,5"-Disk (MS-DOS oder Amiga) mit einer Auflösung von mindestens 640 x 400 bei 24 Bit und im Format JPEG oder IFF speichern.

Als Lohn der Mühe verlosen wir insgesamt 50 Exemplare von Biing!, das im Dezember für A500, A1200, PC und CD-ROM erscheint – deshalb bitte auch gleich die gewünschte Version angeben. Außerdem benötigen wir eine von Euch und von Euren Eltern unterschriebene Erklärung:

„Hiermit ermächtige ich die Firma Magic Bytes/Verlag R. Kleinengraber unwiderruflich, die beigelegten Bilder in digitaler Form für das Computerspiel Biing! weiterzuverarbeiten und dort einzubinden (Unterschriften mit Namen und Adresse)“

Ausgeschlossen sind der Rechtsweg, die Mitarbeiter von Magic Bytes, die des Joker Verlags und alle, die erst nach dem 5.10.1994 schreiben. Die Adresse lautet:

Magic Bytes
„Biing! Competition“
Blankenhagener Weg 121
33334 Gütersloh



Commodore

| | |
|--------------------------------|-------|
| AMIGA CD32 | 499,- |
| • inkl. 3 CDs, über 100 Spiele | |
| M-PEG MODUL | 449,- |
| A 1200 2 MB, 68020 | 579,- |
| A 2620 2 MB, 68020 14 MHz | 298,- |
| A 2091 SCSI-Kontroller A2/4000 | 129,- |
| A 501 512 kB mit Uhr A500 | 49,- |
| Netzteil 6.5A für A5/6/1200 | 69,- |

Kickstart 3.0

| | |
|------------------------------------|-------|
| ROM 3.0 inkl. Umschaltplatine | 129,- |
| ROM 3.0 für A3000 D&T | 178,- |
| Das AMIGA DOS 3.0 Buch | 39,- |
| beschreibt WB 3.0, DOS 3.0 & ARexx | |

Software

| | |
|----------------------------|-------|
| Brilliance AGA-Malprogramm | 198,- |
| Maxon Paint | 99,- |
| PC-Task V2 | 89,- |
| X-Copy Prof. Tools | 99,- |

... für A1200

| | |
|----------------------------|-------|
| RAM-Karte 1 MB + Uhr | 198,- |
| RAM-Karte 2 MB + Uhr | 298,- |
| RAM Karte 4 MB + Uhr | 439,- |
| A 1200 Tower-Gehäuse | 499,- |
| BLIZZARD 1220 4 MB | 499,- |
| BLIZZARD 1230 40 MHz | 529,- |
| Monitor 1438 M 15 - 38 kHz | 599,- |
| Monitor 1438 15 - 38 kHz | 699,- |

Zubehör

| | |
|-------------------------|-------|
| Syquest SQ3105S 105 MB | 499,- |
| Syquest SQ3270S 270 MB | 799,- |
| MegiChip 2 MB | 298,- |
| 2 MB RAM-Karte A600 | 279,- |
| 2 MB RAM-Karte A500 | 248,- |
| 4 MB RAM-Karte A500 | 429,- |
| 400 DPI Handy Scanner | 248,- |
| Stereo Sound Sampler | 99,- |
| Video Digitizer s/w | 149,- |
| MC 68882 25 MHz geprüft | 119,- |

für A600/1200

| | |
|------------------------|-------|
| Festplatte 2.5" 120 MB | 498,- |
| Festplatte 2.5" 240 MB | 698,- |
| Overdrive 3.5" 250 MB | 669,- |
| Overdrive 3.5" 420 MB | 798,- |

CDROM

| | |
|----------------------------|-------|
| CDROM extern A600/1200 | 598,- |
| CDROM intern SCSI | 399,- |
| ASIM CDROM Treibersoftware | 139,- |
| Aminet CD 2/94 | 49,- |
| CD exchange Vol. 1 | 59,- |
| CDPD 1 - 4 | 59,- |
| Demo Collection 1 - 2 | 59,- |
| EUROSCENE 1 - Intros | 49,- |
| GrafikCD Vol. 1 | 49,- |
| Imagine CD V2.0 | 89,- |
| Megahits Vol. 1 | 69,- |
| Pandora's CD | 29,- |
| Saar / Amok CD | 55,- |
| The Multimedia Toolkit | 59,- |

hier erhältlich 
PHILIPS

Computer
Fachhandel & Versand

Ausführliche Preisliste
gegen 3,- DM in Briefmarken



OMEGA
Datentechnik GmbH
Junkerstraße 2
26123 Oldenburg
Tel : 0441 8 22 57
FAX : 0441 885408

Alle Preise in DM. Versand zzgl. Verpackung und Frachtkosten zzgl. Frachtversicherung auf Wunsch. Preisänderungen (aktuelle Tagespreis erfragen) und Irrtümer vorbehalten.

KLEB DIR EINEN!

Lange wurde in den jokereigenen Klebstofflabors nach immer noch haftfähigeren Substanzen geforscht, die Grafiker entwickelten derweil wahre Designwunder: Nun kann man das Ergebnis kaufen!

Die Rede ist von den gründlich überarbeiteten Disk-Stickern im exklusiven Joker-Design, die wir trotz der zahlreichen Verbesserungen (mehr Platz zum Beschriften, die Disks werden nun beidseitig veredelt) nach wie vor zum alten Preis anbieten. Zu bestaunen und bestellen ist das kleine Weltwunder ab sofort im Joker Shop!



KINO UND COMPUTER

Auch Hollywood hat inzwischen die Computergeneration als dankbare Zielgruppe entdeckt – mit „Mac Millionär“ und „High Crusade“ laufen derzeit gleich zwei einschlägige Streifen im Kino! Dabei wählten die Produzenten von „Mac Millionär“ den direkten Weg und machten kurzerhand einen 11jährigen Digi-Zocker zum

chenmaus erzählt. Dagegen setzt die Handlung von „High Crusade“ lieber auf Chaos pur – oder was soll sonst herauskommen, wenn sich außerirdische Wesen und alte englische Kreuzritter erbittert befehden?! Das digitale Element kommt hier



Helden ihres Films, der die eher altmodische Geschichte von der per Zufall zu Reichtum gelangten armen Kir-



eher über die technische Schiene herein, denn die eigenwillige Optik des Streifens verdanken wir keineswegs einer sündteuren Workstation, sondern drei Amigas (2 x A3000 & 1 A4000).

ERSTE HILFE BEI DIGI-GRIPPE

Der Computerclub APC & TCP hat soeben eine Virenkiller-Disk für den Amiga herausgebracht und verteilt sie großzügig gegen Einsendung einer Leerdisk

plus Rückporto unter die Leute. Die Adresse lautet:

APC & TCP
Dorfstr. 17
83236 Übersee

MAN GRUSELT DEUTSCH

Hängt bei Euch zu Hause die blutverschmierte Axt direkt neben der Tiefkühltruhe? Findet Ihr quicklebende Leichen zum Totlachen? Dann nix wie ab zum Kiosk!

Im gut sortierten Zeitschriftenhandel ist seit neuestem nämlich das amerikanische Kultblatt der Horror-, Splatter- und Gore-Szene auf deutsch erhältlich: „Fangoria“. Für 6,80 DM gibt's das legendäre Fanzine nun also alle zwei Monate auch bei uns; Layout, Fotos (nichts für schwache Nerven!) und nicht zuletzt die originellen Anzeigen entstammen dem US-Original. Fragt sich nur, wie lange noch, denn bekanntlich ist die BPS nicht nur für Computerspiele, sondern auch und gerade für Zeitschriften zuständig...



DIE UHR ZUM FERNSEHER

Was wäre diese Seite bloß ohne den Raritätenhersteller Casio? Schrecklich langweilig wahrscheinlich, denn so originelle Sachen wie eine Armbanduhr mit TV-Steuerung würden uns nicht mal im Traum einfallen.

In Zukunft braucht man also nicht mehr unbedingt jeweils eine separate Fernbedienung für die Glotze, den Videorecorder und die Hi-Fi-Anlage, da deren (Grund-) Funktionen allesamt in der Weltneuheit „CMD-40“ integriert sind. Und dafür, daß der schmucke Klotz am Handgelenk auch noch die Zeit anzeigt, sind rund 200,- DM

eigentlich nicht zuviel verlangt – vorausgesetzt, man hat entsprechend sensible Fingerchen, um die winzigen Knöpfe darauf richtig bedienen zu können. Und um Nebensächlichkeiten wie Design sollte man sich auch nicht allzusehr scheren...



BORGIS



BRANCHENGEFLÜSTER

LOTHAR SCHMIDT STEIGT AUS



Lothar hat keine Lust mehr auf Spiele

Der ehemalige BLUE BYTE-Mitgesellschafter und Gamedesigner LOTHAR SCHMIDT hat sich aus der Branche verabschiedet – nie wieder möchte er ein Spiel programmieren!

Mit Computern hat der Mann von den „Battle Isles“ aber auch weiterhin zu tun, denn gemeinsam mit einem Freund sowie einem Apple Macintosh will er von nun an Kunden wie Architekten oder Werbeagenturen tatkräftig unterstützen. Na, denn tschüß...

HOLLYWOOD-TYCOON KAUFT VIRGIN



INTERACTIVE
entertainment

Der millionenschwere US-Filmproduzent AARON SPELLING ist zusammen mit der Videothekenkette BLOCKBUSTERS frischgebackener Eigentümer von VIRGIN INTERACTIVE.

Spelling produziert vor allem TV-Serien wie „Denver Clan“, „Beverly Hills 90210“

und „Melrose Place“. Bei seinem Besuch im amerikanischen Virgin-Büro witzelten die Programmierer deshalb schon, daß sie wohl bald Spiele (-serien?) mit dem Beverly Hills-Biest Brenda schreiben müßten...

DER JOKER WIRBT IN DER DIGI-BUNDESLIGA



Normalerweise müssen die diversen Magazine des Joker-Konzerns selber für sich Werbung machen, was bisher auch immer recht gut funktioniert hat. Doch als uns MARC WARDENGA von SOFTWARE 2000 Werbe- fläche im neuen „Bundesliga Manager Hat-trick“ anbot, konnten wir einfach nicht widerstehen – und wieder gibt es einen Grund mehr, sich den nächsten AMIGA-JOKER zu kaufen!



COMMODORE – SCHICKSAL IMMER NOCH UNGEWISS



Aus wohlunterrichteten Kreisen verlautete, daß der nahezu unterschritts-reife Deal des koreanischen SAMSUNG-Konzerns mit COMMODORE nun vielleicht doch geplatzt ist. Es darf also weitergezittert werden!

Bei COMMODORE selbst wollte man diese Meldung weder bestätigen noch dementieren. Brancheninsider gehen davon aus, daß andere Kaufinteressenten den rettenden Vertragsabschluß noch hinauszögern, um so einen günstigeren Kaufpreis herauszuschinden. Einzelne Commo-Mitarbeiter mit anscheinend recht schwachen Nerven sehen sich allerdings bereits nach einem neuen Job um...

GAMESWORLD WIRD INTERAKTIV



Roby & Norman begrüßen nun auch die Zuschauer an den Tastentelefonen

Bisher konnte man bei der bekannten Videospielshow auf SAT 1 nur den Kandidaten im Studio bzw. den beiden Moderatoren ROBY ROB und NORMAN ADELHÜTTE zuschauen – jetzt darf man dort selbst mit-zocken.

Seit dem 1. Juli lassen sich die gezeigten Videogames nämlich auch mit dem heimischen Touch-Tone-Telefon steuern. Und (angeblich) 100.000 Zuschauer beobachten, ob man dabei die richtigen Tasten drückt!

DAS BETRIEBSGEHEIMNIS BLEIBT GEHEIM

So geheimnisvoll wie in dieser Ausgabe war das BETRIEBSGEHEIMNIS noch nie – nicht mal die Redaktion kennt seinen Inhalt! Auf den vielfachen

Wunsch eines einzelnen Kollegen habe ich hier aber wenigstens für die aktuelle TESTSTATISTIK ein Plätzchen freigeschau-felt:

| | | |
|----------------------|------------|---|
| Absolute Katastrophe | (00%-10%) | 0 |
| Katastrophe | (11%-20%) | 1 |
| Total zum Vergessen | (21%-30%) | 2 |
| Zum Vergessen | (31%-40%) | 1 |
| Muß nicht sein | (41%-50%) | 2 |
| Nix Besonderes | (51%-60%) | 1 |
| In Ordnung | (61%-70%) | 6 |
| Schwer in Ordnung | (71%-80%) | 9 |
| Erste Sahne | (81%-90%) | 9 |
| Megastark | (91%-100%) | 1 |
| Hit-Ausbeute | | 4 |
| Megahits | | 1 |

**BEIM FERNSEHEN SIND SIE NUR IN DER ERSTEN REIHE.
HIER SIND SIE MITTEN DRIN.**

Für AMIGA und PC

Vom DFB empfohlen.



Bundesliga Manager Hat trick, die Fortentwicklung des Bundesliga Manager und des Bundesliga Manager Professional, enthält neben den kompletten Spielmodi seiner Vorgänger zahlreiche neue Features:

- Hier nur eine kleine Auswahl:
- Realitymodus: Spielsequenzen werden frei vom Computer berechnet.
- Jede Spielszene ist einzigartig und berücksichtigt die individuellen Fähigkeiten der Spieler.
- Jede Maßnahme des Managers hat unmittelbaren Einfluß auf das Spielgeschehen, das jede Spielminute für alle 138 Teams neu berechnet wird.



PC (VGA 256 Farben)



Amiga (256 Farben)

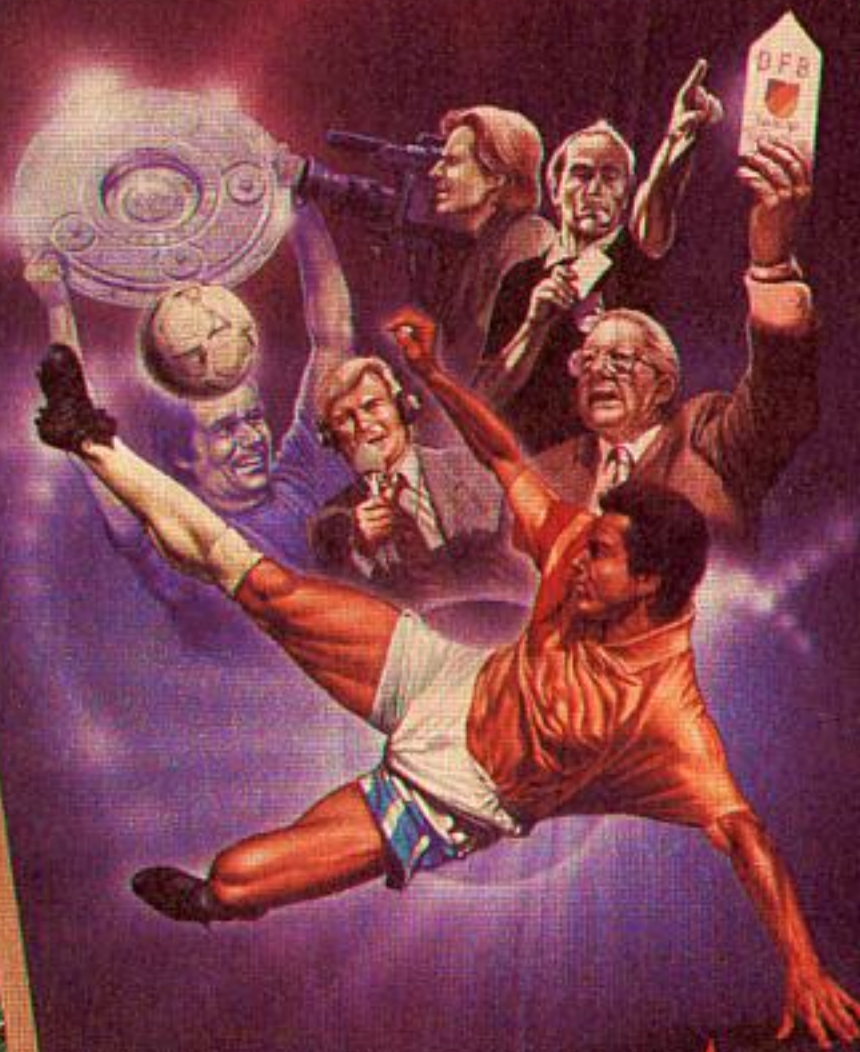
- Icon-orientiertes Workbench- bzw. Windows-artiges Menüsystem
- Original Vereinswappen, Original Vereins- und Spielernamen
- Automatische Einstellungen möglich für zügigeren Spielverlauf
- Alle Infos verfügbar: Von der Tabellenplatz-Grafik über Bilanzen und Zeitungs-meldungen bis zur Spielstärke des nächsten Gegners
- Spielerwerte komplex ermittelt aus Alter, Erfahrung, Torerfolgen, Länderspiel-Einsätzen etc.
- Zuschauerzuspruch je nach Wetter, Tabellenplatz, letzten Ergebnissen, Fan-Beliebtheit, Wichtigkeit des Spiels, Zustand des Stadions etc.
- Taktik veränderbar je nach Spielstand, Stärken des Gegners, Heim- oder Auswärtsspiel. Mann- und Raumdeckung möglich.
- Über 50 Schiedsrichter (Originalnamen) mit individuellen Fähigkeiten
- Nach dem Spiel Sportschau mit Torszenen ausgewählter Spiele
- WM-Modus und EM-Modus (incl. Qualifikationsspiele), Supercup, Hallenturniere (mit original Punktwertung), zuerst Vor-Turniere, dann das Hallenmasters mit den besten Teams...

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr)

...alle weiteren 2798 neuen Features in der ausführlichen Informationsbroschüre anfordern!



Bonus-Paket:

- Umfangreiche Informationsbroschüre
 - Spielbare Demo-Diskette
 - Fan-Schal mit Sammlerwert
- Gegen 30 DM in Bar oder per EC-Scheck zu bestellen bei:
SOFTWARE 2000
Stichwort: Bonuspaket BMH
Postfach 110, 23691 Eutin

PLAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT

NEUES VON TEAM 17

Schon länger nichts mehr von den auf Action & Amiga spezialisierten Teamsters gehört? Dann spitzt jetzt mal die Ohren bzw. Augen, denn hier wartet gleich viermal neues Teamwork aus dem sonnigen England!



SUPER STARDUST

Ihr erinnert Euch noch an „Stardust“, jene Neuauflage des Arcade-Klassikers „Asteroids“, mit dem die Entwickler von Bloodhouse nur knapp am Hit vorbeischrammten? Bis September sollen von dieser Action-Arie nun kräftig aufgemotzte Versionen für A1200 und CD³² entstehen. Das bewährte Gameplay (Ballern pur) will man beibehalten, die AGA-Galaxis jedoch mit 256 Farben sowie Raumschiffen, Meteoriten und Gegnern im schmuck gerenderten Raytracing-Design versehen; die Tunnelsequenzen sollen in fixem 3D-Parallaxscrolling samt Endgegnern daherkommen. Und schließlich wird auch am Design gefeilt, freut Euch also auf neue Angriffsformationen, Spezialmissionen (u.a. unter Wasser) und Präsentation vom Feinsten!

ALL TERRAIN RACING

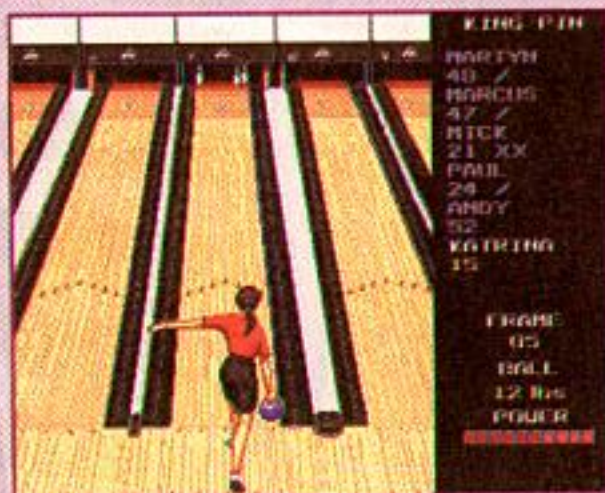
Wenn Interplay die spritzige Konsolenraserei „Rock'n'Roll Racing“ nicht selbst auf den Amiga umsetzt, dann tun wir das halt – so dachte man bei Team 17 und verspricht für Oktober das wohl spannendste PS-Spektakel seit „Micro Machines“ und „Skidmarks“: Man düst mit Buggies und anderen Vehikeln über Iso-Pisten voller Hügel und Täler, wobei der Positionskampf nicht allein mit dem Gasfuß ausgetragen wird, son-

dern gekonnte Ramm-Manöver und gefühlvolle Powerslides den Rennverlauf entscheiden. Tunnel, Rampen, automobiler Power-Ups und ein Duo-Modus für konkurrierende Raser werden Spaß und Spannung auf dem Bildschirm garantieren, sei er nun an einem A500, A1200 oder CD³² angestöpselt.



KING PIN

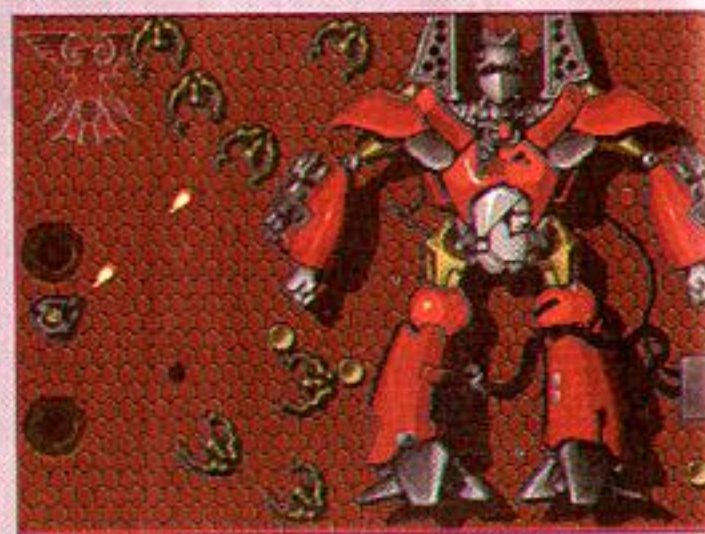
Abseits von ausgetretenen Pfaden bewegt sich diese Bowling-Simulation – die letzte gelungene Umsetzung dieses Sports (U.S. Golds „10th Frame“) datiert ja auf das Jahr 1987. Schon in wenigen Wochen



werden bis zu sechs Fans eine neue, aber keineswegs ruhige Kugel schieben dürfen: Eine raffinierte Steuerung, vielfältige Spieloptionen sowie unterschiedliche Turnier- und Übungs-Modi sorgen für sportliche Unterhaltung, superb animierte Akteure und digitalisierte Sound-FX für stilgerechte Präsentation. Und das bei einem Budget-Game für A500, A1200 und CD³²!

ALIEN BREED II: TOWER ASSAULT

Ebenfalls zum Spartarif wird bald das A500- bzw. A1200-Update zum zweiten Teil des Alienbratens in die Shops kommen. CD³²-Besitzer müssen dann zwar tiefer in die Tasche greifen, bekommen dafür aber zusätzlich die 50 Levels des Originals sowie Raytracing-Animationen und Musik von CD. Ansonsten gilt es auf Disk wie Schillerscheibe, 50 komplett neue Missionen zu bewältigen und vier neue Alienrassen sowie frische Endgegner zu beharken – bei überarbeiteter Optik und getuntem Gameplay. (rl)



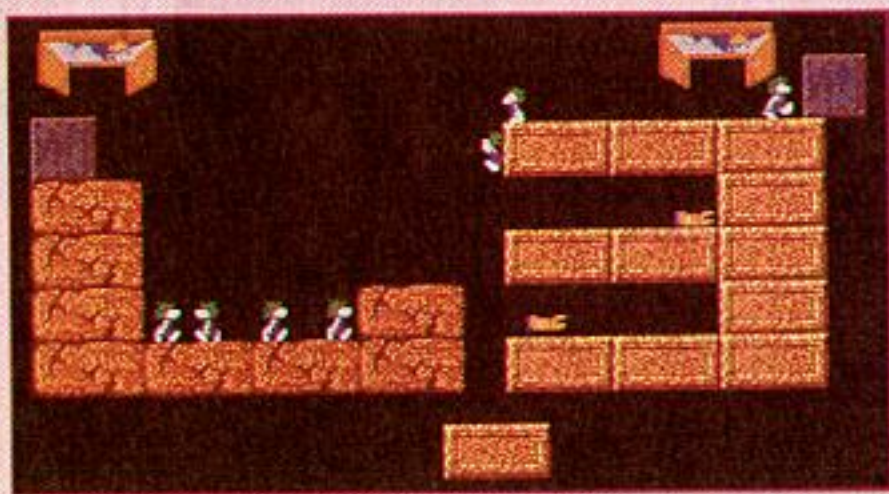
CONSUMER ELECTRONICS SHOW CHICAGO '94

Wohl zum letzten Mal ging die Sommer-CES heuer in Chicago über die Bühne – künftig soll sie in Philadelphia veranstaltet werden. Aber so oder so ist diese Messe nicht gerade eine Fundgrube für Amiga-Zocker...



Auch in diesem Jahr dominierte Konsolen- und PC-Soft, vor allem das CD-ROM hatte Hochkonjunktur. Und während etwa Atari den Jaguar präsentierte, Philips sein CD-I gleich an mehreren Ständen feilbot und Nintendo auf einem fußballfeldgroßen Ausstellungsbereich residierte, waren kein einziger Amiga und nicht ein CD³² auszumachen – selbst klassische Computerspielhersteller wie MicroProse oder Accolade widmeten sich hier ganz Nintendo, Sega und dem 3DO. Aber ein paar Amiga-Neuheiten haben wir trotzdem entdeckt!

Frohe Kunde gibt's für Lemmings-Freunde: Am Stand von Psygnosis wurden Demos des brandneuen dritten Teils auf dem PC vorgeführt, Amiganer sollen im Spätherbst in den Genuß des leckeren Stratego-Happens kommen. Er wird 120 Levels umfassen und mit größeren Sprites und noch prächtigeren Animationen als die vorangegangenen Selbstmordkommandos aufwarten. Auch Ocean rückte mit Informationen über neue Amigaspiele heraus; so soll die flinke Flugsimulation T.F.X. für A1200 und CD³² umgesetzt werden, während auf die Normal-Amigas frisches Futter in Form von Konvertierungen einiger E.A.-Konsolentitel wartet: PGA European Tour, die Skateboardraserei Skitchin', die Futuro-Puckjagd Mutant League Hockey und die beiden Action-Adventures Kid Vicious und Mighty Max. Außerdem verriet man uns, daß gerade an der Fortsetzung von Mr. Nutz 2 gestrickt wird. Das war's auch schon, was die CES für unsere „Freundin“ zu bieten hatte – bleibt also nur die Vorfreude auf die nächste ECTS in London! (C. Borgmeier)



Da kommt Vorfreude auf: Lemmings 3

REALITÄT STATT THEORIE - RAUS JETZT UND RAN EXKLUSIV BEI: LEISURESOFT DER TRAINER

Die Sonne brennt auf Ihre Schultern und ein leichter Wind treibt einige Papierschnitzel über das Spielfeld. Sie sind DER TRAINER. Hier ist Ihr Platz und der Ihrer Mannschaft. Vergessen Sie düstere Bürokratie. Raus jetzt und ran!

Nehmen Sie als Trainer direkten Einfluß auf das Spiel Ihrer Mannschaft in dieser realistischen und komplexen Fußballmanagementsimulation.

DER TRAINER berechnet jedes Spiel Ball für Ball – jedes Spiel ist unterbrechbar, sobald Sie Ihre Strategie der Taktik und der Aufstellung des Gegners, der Stärke seines Teams und dem Spielverlauf anpassen wollen.

Nationale und internationale Transfermärkte bieten 3740 echte Spieler zur Auswahl. 30 realistische Parameter beeinflussen auch positive und negative Aspekte. Talente, Charakterzüge jedes individuellen Spielers.

80 verschiedene taktische Variationen (10 x 8) auf dem PC und umfängliche 64 (8 x 8) auf dem Amiga können von Ihrer Mannschaft gespielt und darüber hinaus auf die eigenen Bedürfnisse zugeschnitten werden: bestimmte Gegner markieren, Abschlüsse spielen, Gezielte Motivation der Spieler, Einsatz von Reservisten, sogar der schwierige Rückwurf von Aufstiegsgeboten. Ihnen fast unbegrenzte Möglichkeiten, die Leistungen Ihrer Mannschaft zu verbessern.

21290 Spiele der letzten 20 Jahre können untersucht werden. 13 verschiedene Tabellen (u.a. Ligatabellen, Spielerverweise, Spielpläne, Transferlisten, Schiedsrichter- und Finanzdaten, Mannschaften und Tabellen der letzten 20 Jahre) können eingesehen und ausgedruckt werden. Liga- und Freundschaftsspiele, Pokal-, Europameisterschafts-, Pokalsieger- und UEFA-Pokalspiele werden alles von Ihnen fordern. Treten Sie an gegen die besten Mannschaften Europas.

DER TRAINER ist die bislang wahrscheinlich am meisten realistische Fußballsimulation für bis zu 46 Spieler und bietet die am weitesten gehende Kontrolle über Ihre Mannschaft: wählen Sie Ellmeter, Freistoß- und Einwurfsführer, Flügelspieler, Libero, Mannschaftskapitän, Spielmacher, Reservisten, Spielermanager und vieles mehr. Über 20 Mb an Daten und Animationen in der PC- und über 40 Mb in der CD-ROM Version lassen Sie, wie auch die Amiga-Version, ein bislang ungekanntes Maß an Realität erleben.

Jetzt erhältlich für PC und CD-ROM zum Preis von 119.95 DM und für Amiga (1 Mb) zum Preis von 99.95 DM.

LEISURESOFT



"Taktiker müssen zuschlagen."
Powerplay

"In puncto Realismus läßt sich Der Trainer von niemandem überbieten!"

Joker Magazin

Motivation 88%

"Für Fußballbegeisterte ist es schon fast ein absolutes Muß."

"Alles andere als langweilig. Nach all dem trockenen Management endlich hartes Training!"

ASM

Realitätsnähe 12/12

Idee, Ablauf 11/12

LEISURESOFT
Robert-Bosch-Str. 1
59199 Bönen
Tel.: 02383/690 Fax: 57116

BANSHEE

Allerorten wird gehüpft und gerauft, nur die Ballerfreaks müssen stempeln gehen? Jetzt ist's vorbei mit der Arbeitslosigkeit, denn Core Design spendiert den AGA-Knallfröschen endlich wieder furiose Vertikal-Action!



Luftkampf zu Lande...



...und zu zweit!

So mancher hatte beim Erwerb seines 1200ers davon geträumt, wie gute alte Ballerware à la „Xenon II“, „Battle Squadron“ oder „SWIV“ wohl erst in 32-Bit-Qualität aussehen würde – doch lange herrschte Ruhe auf dem vertikal scrollenden Schlachtfeld. Vorbei, denn in England hat man nun Kanonenfutter aus dem Zylinder gezaubert, das sogar Festplatten und Zusatz-RAM unterstützt: Nach dem Spielstart künden erst mal Standbilder von einer Zivilisation, die der unseren technisch etwa fünfzig Jahre hinterherhinkt und gerade mal den Propeller entdeckt hat. Derart antiquiertes Kriegsgeschehen lockt diese Aliens an, die hier leichte Beute wittern – doch da haben sie die Rechnung ohne den bzw. die Spieler ge-

macht! In seinem Flieger knattert man über Meere, Länder, Städte und sogar durch den Weltraum, um angreifende Flugzeuge, Zeppeline, Hubschrauber und Bodentruppen mit dem Bord-MG zu beharken (sooo weit scheint es mit der Technologie der Außerirdischen also auch nicht her zu sein...). Manche Ziele hinterlassen nach Abschluß



zu Wasser...

Sammel-Icons, die bei jedem weiteren Treffer Aussehen und Bedeutung ändern; etwa Seiten- und Diagonalschuß, Zielsuchraketen, frische Schildenergie

oder Zusatzleben. Und für ganz brenzlige Situationen gibt es limitierte Fluchtloops samt vorübergehender Unverwundbarkeit. Soweit also keine bahnbrechenden Neuheiten, denn eine Highscoreliste und dicke Zwischengegner gehören ja ebenso zum Genre wie der Duo-Modus und die dümmliche Vorgeschichte. Doch sind die sechs Levels hier ungewöhnlich lang und die darin enthaltenen Angriffsformationen ebenso fair wie abwechslungsreich. Das Spieltempo variiert, insgesamt zockt sich Banshee aber nicht so hektisch wie mancher Konkurrent. Auch darf man nach Verlust eines Lebens sofort weiterfliegen, doch wird dann der Extrawaffen-Ausbau um eine Stufe zurückgesetzt. Ob das Probleme macht? Freilich, aber die hiesigen Endgegner sind derart imposant, daß sich jede Mühe lohnt! Dazu kom-

men realistische Nebel- oder Regeneffekte, wobei der Grafikstil ganz allgemein stark an „Chaos Engine“ erinnert; sowohl bei den feinen Animationen als auch bei der Liebe zum Detail. Nur hätten sich die Bitmaps wohl nicht dazu hinreißen lassen, Geschmacksverirrungen wie brennende Sol-

daten, die aus einem getroffenen LKW flüchten, einzubauen...

Aber das zu beurteilen ist Sache der BPS, wir beurteilen jetzt lieber noch den Sound. Und der ist gut, selbst wenn es Musik nur im Titelscreen gibt. Noch besser sind die Steuerung (Stick oder Pad), der wohldosierte Schwierigkeitsgrad und das taktisch angehauchte Extrawaffensystem. Und damit ist Banshee ein Highlight des Genres, dessen CD-Version später sogar mit zusätzlichen Full Motion-Videosequenzen aufwarten wird. (rl)



BANSHEE
(CORE DESIGN)

BALLER-KNALLER

83%

„FEURIG“



| | |
|------------|-----|
| GRAFIK | 83% |
| ANIMATION | 85% |
| MUSIK | 68% |
| SOUND-FX | 74% |
| HANDHABUNG | 80% |
| DAUERSPASS | 83% |

VARIABLE: 2 STUFEN

PREIS DM 89,-

| | |
|-------------------|------------|
| SPEICHERBEDARF | 2 MB |
| DISKS/ZWEITFLOPPY | 4 JA |
| HD-INSTALLATION | JA |
| SPEICHERBAR | LEVELCODES |
| DEUTSCH | ANLEITUNG |

Super-Programme schon ab 4,90 DM Hit für ein Hit!

Bestellen können Sie problemlos per Telefon, Telefax oder einfach formlos per Brief oder Postkarte (Absender nicht vergessen). Die Lieferung erfolgt entweder per Nachnahme-zugleich 10,00 DM oder per Vorkasse (Bar oder Scheck, straflos! 10,00 DM). Jeder Bestellung sind unser aktueller Software-Katalog bei, Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten. Mindestbestellwert 15 DM.



Um 2760 v. Chr. konnte sich dieser Mann noch nicht vorstellen, was Software ist. Er hatte auch keine Erklärung dafür, wieso wir ihm kleine viereckige Plastikscheiben anzubieten versuchen...

War



Weltraum-Strategie- und Actionspiel der Spitzenklasse.
Best.-Nr. 3244 10,00 DM

Donkey Kong

Retten Sie die Freundin, die von Donkey Kong entführt wurde.



Best.-Nr. 3172 4,90 DM
Spiel des Wissens
Denkspiel über verschiedene Wissensgebiete.
Best.-Nr. 3023 4,90 DM

Die HOTLINE für Ihre Bestellung:
0 22 02 / 930-480 oder 930-481

AirAce

Spitzenluftkampfspiel.



Best.-Nr. 3029 4,90 DM

Lemmingoids 2.0

Ein weiteres old-school-Game - diesmal mit den putzigen Lemmings. Ein unbedingt Mäb, nicht nur für den Lemmingfan.

Best.-Nr. 3212 4,90 DM

Ghost!

Spannendes Krimi-/Grueladventure-Spiel mit witzigen Einlagen.

Best.-Nr. 3170 4,90 DM

Disc

Wer kennt nicht diesen Geld-



automat. Tolle, originalgetreue Simulation für Ihren Anlage-Sonderpreis. Risikofreie Fahrt zum Weltkampf ist alles möglich.
Best.-Nr. 3031 4,90 DM

Evil-Tower

Ein wahnsinniges Abenteuer-Spiel.



vollständig in Deutsch. Tolle Grafik, guter Sound & viele dumme Sprüche.
Best.-Nr. 3040 4,90 DM

Text Plus V3.0

Komfortable Textverarbeitung der EXTRA-Klasse. Umfangreiche Funktionen, wie z.B. Textformatierung, Serienbrieffunktion, Adressverwaltung, Sortierfunktion, ANSII-Formatierung, Funktionsgruppenverwaltung.
Best.-Nr. 1024 4,90 DM

Haushaltsbuch

Das wohl bekannteste und beste Programm für Ihre Finanzverwaltung. Einfache Funktionen.
Best.-Nr. 1025 4,90 DM

Gireman V4.1

Gute Kontowahl. Heimbedarf, Kommando- und Programmierung.
Best.-Nr. 1026 4,90 DM

Wörterbuch

Elektronisches Wörterbuch mit 100.000 deutschen Wörtern. Jeder zu jedem deutschen Wort auch die englische Übersetzung. Verwandelte Begriffe aus.
Best.-Nr. 1102 4,90 DM

Animapoint

Tolles Animaprogramm mit Animation. Möglichkeit, Zeichner jeden einzelnen Schritt ihres Manuskripts einzufügen und spielt sie danach wieder ab. Deutsches Programm mit englischen Beispielen.
Best.-Nr. 1200 4,90 DM

Überweisung

Komfortables Programm zum Überweisen von Geld.



Formulare selbstverständlich mit deutscher Anleitung. Speicher- und Lade-funktionen und APEX Schnittstelle.
Best.-Nr. 1230 4,90 DM

VT-Schutz 2.60

Das besten gegen Ihre Virenplagiaten! Komplettes deutsches Programm mit umfangreicher Anleitung.
Best.-Nr. 1229 4,90 DM

StarTranslator V3.0

Komplexes Programm zum Übersetzen von englischen Texten. Natürlich mit integriertem Wörterbuch.
Best.-Nr. 1220 4,90 DM

Bildschirmcolor-Pack

U.a. Bildschirmcolor-Pack. Ein super Schnellcolorer mit 16 Farben. Fast so gut wie ein professioneller Macintosh-Bildschirmcolorer.
Best.-Nr. 1221 8,00 DM

Recovery

Recovery. Ein Programm zur Wiederherstellung von Dateien. Einmalig.
Best.-Nr. 1222 4,90 DM

MR-Jobstop

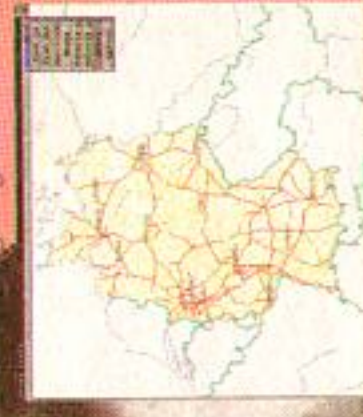
Festplatten-Backup-Programm. Sicher Ihre wertvollen Daten auf Diskette im Apple-Format. Auf Diskette in einem Apple-Format. Schnell-Format oder auf Streamer.
Best.-Nr. 1223 4,90 DM

Astrologie

Astrologie. Ein komplexes Astrologie- und Horoskop-Programm. Komplette in deutsch. Mindestens 2MB RAM erforderlich. Turbokarte empfohlen.
Best.-Nr. 1226 4,90 DM

Amiga-Karte

Amiga-Karte. Ein Programm, welches



die kürzeste und schnellste Straßenverbindung zwischen zwei Städten berechnet und zeigt diese kartographisch sowie grafisch an.
Best.-Nr. 1221 8,00 DM

AdressMaster

Adressverwaltung mit Serienbrief, Überweisungsfunktion, Umschlag- und Etikettendruckfunktion sowie eine Modemwahlfunktion.
Best.-Nr. 1211 4,90 DM

Lohnsteuer 94

Lohnsteuer 94 berechnet Ihnen die für Jahres-, Monats-, Wochen- oder Tagesarbeitslöhne entfallende Lohn- & Kirchensteuer.
Best.-Nr. 1227 7,00 DM

Einkommensteuer 93

Dieses Programm hilft Ihnen bei der Einkommensberechnung. Selbstverständlich mit Grund- & Sperrungstabellen, Musterbriefe für das Finanzamt und Druckfunktion.
Best.-Nr. 1027 10,00 DM



Inhaber: Geld Klein
Postfach 200 531
51465 Bergisch Gladbach

Telefon 0 22 02 / 930-480
Telefax 0 22 02 / 930-487

Telefon 0 22 02 / 930-480
Telefax 0 22 02 / 930-487
51465 Bergisch Gladbach

K240

Was sich dem Namen nach anhört wie ein neues Fleckenwasser, ist in Wahrheit Gremlins offizielle

Fortsetzung der strategischen Astro-Simulation „Utopia“. Diesmal lautet das Motto: Weniger kann mehr sein!

Beim Vorgänger und der Datadisk „The New Worlds“ mußten ja noch ganze Planeten im Wettlauf mit einer aggressiven Alienrasse nach der „Sim City“-Methode besiedelt werden – ein etwas unübersichtliches Unterfangen. Also hat man der Mixtur aus Wirtschaftssimulation und SF-Strategical nun eine Schrumpftherapie verordnet, die ihr gut bekommen ist: Bei K 240 sind „nur“ kleine Asteroiden in Echtzeit zu kolonisieren. Durch umfangreiche Erzschürfungen soll dabei Geld erwirtschaftet werden, das umgehend in den Bau einer Raumschiffflotte zu investieren ist. Sie benötigt man nämlich zum Vernichten der ebenfalls im Siedlungsgewerbe tätigen Aliens, und zwar ehe sie dem Spieler zuvorkommen...

Insgesamt stehen hier sechs umfangreiche Szenarien mit unterschiedlich starken Alienrassen zur Verfügung. Auf jeder extraterrestrischen Baustelle befindet sich anfangs lediglich das eigene Hauptquartier; damit's etwas gemütlicher wird, platziert man unter Zuhilfenahme der einblendbaren Iconleiste als erstes die Wohnsilos (samt Sauerstoff-, Nahrungsmittel- und Wasserversorgung) in der isometrisch dargestellten Landschaft. Die Arbeiter belohnen solchen Fleiß mit ihrer selbständigen Ansiedlung, wobei sich

der Niederlassungsdrang durch Kontaminationsfilter, welche die tödliche Weltallstrahlung abhalten, ein Sicherheitsbüro zum Schutz vor Meutereien und Diebstählen oder ein Krankenhaus für die medizinische Versorgung noch deutlich steigern läßt.



Die Musterkolonie als Baustelle...

Im Interesse einer besseren Übersicht kann man den Asteroiden stufenlos um die eigene Achse drehen, zudem dürfen die bereits errichteten Gebäude per Tastendruck vorübergehend in farbige Vierecke verwandelt werden. Um gegen Asteroidenzusammenstöße gefeit zu sein, empfiehlt es sich, auch einen Gravitationsfeldgenerator oder gar einen Asteroidenmotor zu installieren. Die für das ordnungsgemäße Funktionieren der Kolonie erforderliche Energie wird durch Solargeneratoren erwirtschaftet, anfallende Produktionsüberschüsse (von Wasser, Energie, Erzen...) können in Lagern unterschiedlicher Art und Größe gehor-

tet werden. Freilich sind für die Bautätigkeiten auch wahrhaft astronomische Summen erforderlich; um sie zusammenzukratzen, schürft man in Erzminen von zweierlei Größe nach den insgesamt zehn vorhandenen Metallen. Diese wiederum können zu schwankenden Marktpreisen bei der obersten Planetenbehörde namens Sci-Tek verschachert werden, darüber hinaus bilden sie einen unverzichtbaren Rohstoff für die Konstruktion einer Raumflotte.

Da die außerirdische Konkurrenz nicht schläft, darf auch die militärische Planung nicht vergessen werden: Raketen türme sind schon mal ein guter Schutz für die Kolonie, doch wer Angriff für die beste Verteidigung hält, errichtet besser auch eine Waffenschmiede, eine Satellitenfabrik sowie Raketensilos und vor allem eine Raumschiffwerft. In letzterer lassen sich vier Rauer-Sorten vom Spähschiff bis zum Abfangjäger bauen und mit diversen Raketen, Lasern und Minen bestücken. Mit den Satelliten sucht man die frisch entdeckten Asteroiden nach wertvollen Metallvorkommen ab, und der Zweck der mit unterschiedlicher Zerstörungskraft ausgestatteten Raketen liegt unter diesen kriegerischen Umständen wohl auf der Hand. Seine Raumschiffe kann man zu maximal acht Flottenverbänden zusammenfassen, die die eigene(n) Kolonie(n) verteidigen oder ihrerseits die feindliche Basis attackieren, falls diese von den Spähschiffen bereits geortet wurde. Der kluge Strategie wird natürlich versuchen, eine entdeckte Invasionsflotte schon auf halben Wege abzufangen, bevor sie die eigene Heimstatt erreicht und dort Schaden anrichtet. Bei einem Zusammenprall geht der Kampf in Echtzeit und völlig selbständig vorstatten.



Die Raumpatrouille bei der Arbeit

TYLARAN-REICH

COENE MIRA IID

SCHON LÄNGER BEKANNT, HABEN ABER ERST KÜRZLICH D. RAUMSCHIFF-TECHNOLOGIE ERWORBEN, UM UNS. GRENZ-SEKTOREN ZU ERREICHEN. GIERIG UND EGOISTISCH, DOCH KEINE GROSSE GEFÄHR. [SCHWIE.-GRAD: MITTEL]



KAMPFJÄGER (0)

LÄNGE: 10M.

WAFEN: 30 (30)

TEMPO: 3 FT.

BAUZEIT: 30 TAGE

BENÖ. ERZ: 50000

CRYSTALITE: 4

PREIS: 8000 + (16500) = 24500

AUFT. BEHÄ: 2

PHOTONENKANONE

CHAOS-BOMBE



CHAOS-BOMBE 12000

Ja so sind sie, die Aliens...

Für eine Handvoll Menüs mehr...

alle dabei demolierten Gebäude oder Schiffe sollten jedoch schnellstens repariert werden.

Wer noch höher hinaus will und z.B. besonders große Raumschiffe wie Zerstörer oder Transporter bauen möchte, muß dafür erst eine Orbitalstation installieren. Des weiteren ist es möglich, von der Sci-Tek-Behörde bis zu 34 Blaupausen zu er-

sungsorten abgesucht werden. Sobald ein passender Kandidat gefunden ist, wird ein Transportschiff bemannt und zwecks Gründung einer weiteren Kolonie dorthin beordert – so kann man nach und nach beliebig viele Asteroiden besiedeln.

K 240 ist also um einiges komplexer und um vieles übersichtlicher als sein Vorgänger „Utopia“, rein optisch sind dage-

lungsmöglichkeiten in den Griff zu bekommen. Eine gewisse Einarbeitungszeit und die trotz netter Sphärenklänge und Digi-Sprache insgesamt eher spröde Präsentation muß der Eroberer des Welt-raums hier also schon in Kauf nehmen – aber was tut man nicht alles für eine grundsätzliche gemachte und langfristig motivierende Stratego-Simulation? (md)



Unser Astro-Kuckucksheim

...und nach der Vollendung

werben, um damit allerlei technischen Schnickschnack vom Sensorfeld bis zum Teleporter zu konstruieren. Weil der ganze Krempel aber früher oder später den Heimat-Asteroiden verstopft (dessen Erzvorräte ja auch irgendwann zur Neige gehen), sollte rechtzeitig das umliegende Weltall mit Spionagesatelliten und Spähschiffen nach neuen Niederlas-

gen kaum Verbesserungen festzustellen. Die Errichtung der über 40 verschiedenen Gebäudetypen macht dank der prächtigen Maussteuerung ebensowenig Probleme wie die generelle Planung und Verteidigung seines Imperiums, allerdings ist ein intensives Studium des dicken Handbuchs samt integriertem Tutorial unabdingbar, um die Unmenge von Befehls- und Hand-

WAFENFELD - ABSCHN.

WIRBEL

PREIS: 9000

LÖST EINEN ELEKTRISCHEN STURM AUS, DER ÜBER DEN ZIEL-ASTEROIDEN WÄNDERT UND ALLES BESCHÄDIGT, WAS ER BERÜHRT. BENÖTIGTES ERZ: 3 CRYSTALITE.

1 MI. BAU

PRÄSTENAU-GELDER WERDEN KNAPP!

PRÄSTENAU

AST-000-206

E2-302-21

Der Astrorubel rollt!

Der Sputnik-Schock

K 240
(GREMLIN)

STRATEGO-SIMULATION

77%
„GALAKTISCH“

GRAFIK 61%

ANIMATION 63%

MUSIK 73%

SOUND-FX 71%

HANDHABUNG 79%

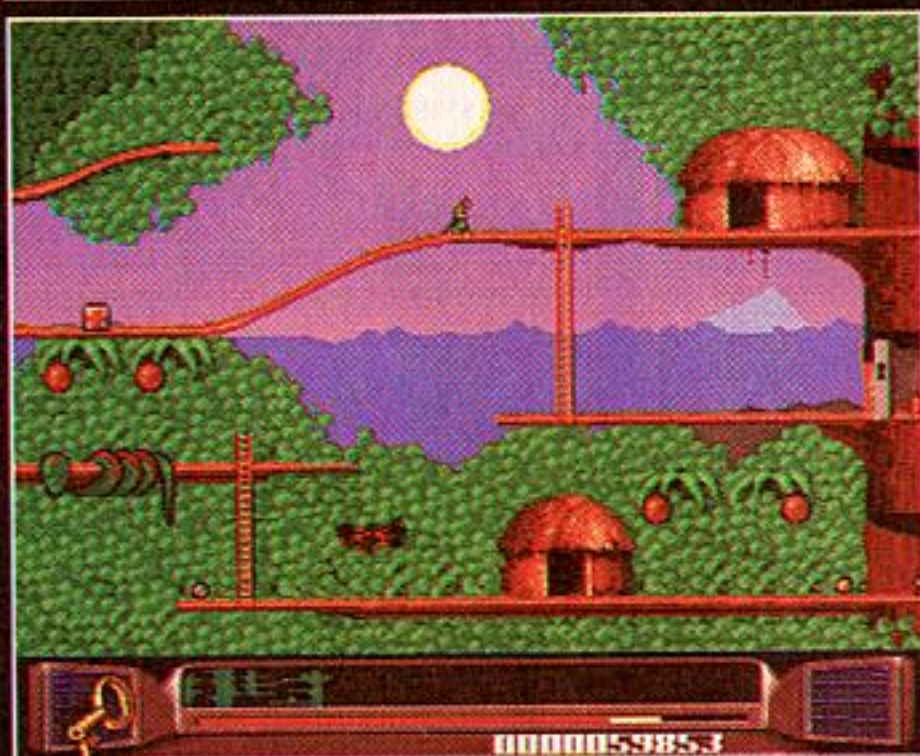
DAUERSPASS 79%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 79,-

| | |
|-------------------|-------------|
| SPEICHERBEDARF | 1 MB |
| DISKS/ZWEITFLOPPY | 3 JA |
| HD-INSTALLATION | JA |
| SPEICHERBAR | SPIELSTÄNDE |
| DEUTSCH | KOMPLETT |

BENEFACATOR



Wo Ben ist, scheint die Sonne...

Mögen die Zutaten auch alle längst bekannt sein, mehr als aufgewärmte Durchschnittskost hat Psygnosis hier allemal zusammengebrutzelt. Selbst wenn die Hintergrundstory ebenfalls ziemlich altbacken klingt: Die putzigen Bewohner von Lullyat haben Trouble mit ihren streitsüchtigen Nachbarn, die ihre Stammesmitglieder gleich reihenweise entführen. Für Recht, Ordnung und offene Gefängnistüren soll nun Ben E. Factor sorgen – ein Wortspiel (Benefactor = Wohltäter), das nicht von ungefähr kommt...

Für Beschäftigung in den 60 Levels sorgen u.a. aufzusammelnde Gegenstände wie Schlüssel und Zahnräder, mit denen sich Zellen öffnen oder Maschinen reparieren lassen. Befreite Gefangene unterstützen unseren Helden dann bisweilen, etwa indem sie Seilwinden bedienen, Hebel umlegen oder Fahrstühle aktivieren und damit ihren Artgenossen den Weg zum Levelausgang weisen bzw. Ben sonst unerreichbare Regionen zugänglich machen. Die klei-



nen Kerlchen lassen sich auch tragen und an bestimmte Stellen heben oder werfen. Allerdings funktioniert diese Form von Teamwork nur mit den cleveren farbigen Jungs, während ihre grauen Kollegen im Zweifelsfall eher die Verliererstraße wählen: Sie laufen nach ihrer Befreiung planlos umher und stürzen vielleicht sogar in einen Abgrund, was dann zum vorzeitigen Game Over führt. Man sollte die Dummchen daher schleunigst zu einer der (zuvor mit Farbe aufgefüllten) Einfärbemaschinen dirigieren, wo ihnen das nötige Gehirnschmalz verpaßt wird. Tja, und so ganz nebenbei wollen Ben auch noch die ebenso zahlreichen wie kontaktfreudigen Gegner ans Leder – was einen Computerhelden mit nur einem kümmerlichen Bildschirmleben ganz schön in Bedrängnis bringen kann. Zum Ausgleich findet man immer wieder Erste-Hilfe-Boni, die den Energiehaushalt schnell wieder auf Vordermann bringen. Der sichtbare Ausschnitt der meh-

Man bediene sich bei den flüssigen Animationen von „Flashback“ und würze mit viel Tüftelei à la „Lemmings“ nach – schon verwandeln sich herkömmliche Plattformlandschaften in eine zünftige Action-Knobelei!



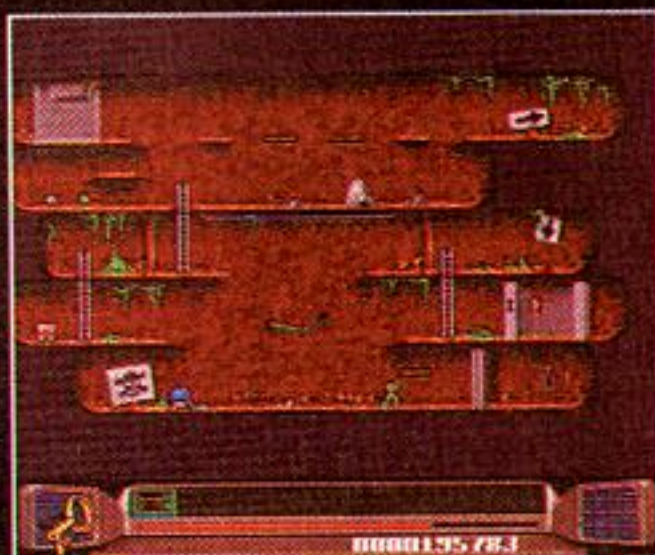
Gefangen in der Grusel-Gruft



rere Screens umfassenden und mit Paßwörtern versehenen Levels scrollt horizontal, und das sehr flüssig. Für die richtige Orientierung sorgt eine Karte des gesamten Abschnitts am unteren Rand. Okay, die Sprites sind zwar unglaublich winzig, aber nett animiert: Ben kann z.B. Purzelbäume schlagen, sich elegant an Plattformen hochhangeln oder über den Boden rollen. Wenn die Grafik hier also auch niemanden vom Hocker reißen wird, so ist sie doch detailliert gezeichnet und genauso abwechslungsreich wie die Musik- bzw. FX-Begleitung. Zu guter Letzt läßt auch die Sticksteuerung nichts zu wünschen

übrig, und über mangelnden Spielspaß kann man erst recht nicht klagen.

Fazit: Obwohl das Suchtpotential dieser „Techno-Lemmings“ nicht ganz an das der klassischen Selbstmörder heranreicht, dürfen digitale Wohltäter getrost zur wohligen Tat schreiten – sooo viele knobelige Jump & Runs gibt's ja auch wieder nicht... (st)



Keine Panik, die Rettung naht!

BENEFACATOR (PSYGNOSIS)

PLATTFORM-TÜFTELEI

76%
„NIEDLICH“



| | |
|------------|-----|
| GRAFIK | 64% |
| ANIMATION | 72% |
| MUSIK | 68% |
| SOUND-FX | 64% |
| HANDHABUNG | 76% |
| DAUERSPASS | 79% |

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 89,-

| | |
|-------------------|-----------|
| SPEICHERBEDARF | 1 MB |
| DISKS/ZWEITFLOPPY | 3 JA |
| HD-INSTALLATION | NEIN |
| SPEICHERBAR | NEIN |
| DEUTSCH | ANLEITUNG |

SOFTWARE SALE

SCHLOSSPLATZ 19 31582 NIENBURG
TEL.: 05021/910416 & -417 FAX: 05021/910403 & -404

| IBM-PC | IBM-PC | IBM-PC | CD-ROM | CD-ROM | AMIGA | AMIGA | AMIGA 1200 |
|----------------------------|-------------------------------------|-----------------------------|----------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|
| 1869 DV 79,90 | Flugsim. 5.0 EA 89,90 | Reunion DV 74,90 | 7th Guest DA 89,90 | Phantasmag DV in Verb. | 1869 DV 69,90 | Lothar Math. DV 64,90 | 1869 DV 69,90 |
| 1942-Pac AirW. DA 89,90 | -New York EA 49,90 | Righteous Fire DA 44,90 | 101 Interplay DA 89,90 | Pinball Del. Ed. DA 74,90 | Alfred Chicken DA 49,90 | Latus 1-3 DA 49,90 | Alien Breed 2 DA 59,90 |
| 1990-94er Ed. DV 49,90 | -Paris EA 49,90 | Rings of Med. G. DV 79,90 | 11th Hour DA 129,90 | Police Quest 4 DV 79,90 | Alan 3 DA 49,90 | MilTank Platoon DA 39,90 | Anstoss DV 69,90 |
| 7th Sword of M. in Verb. | -San Francisco DA 69,90 | Rise of the Rob. in Verb. | 1942-Pac AirW. DA in Verb. | Privateer DA 99,90 | Alienbr. Sp. Ed. EA 29,90 | Mad News DV 39,90 | -World Cup Ed. DV 54,90 |
| Aces of P. + Data DA 84,90 | -Washington DA 64,90 | Robinsons Requ. DV 64,90 | Aces of Deep DV 79,90 | Quantum Gate EA 99,90 | Alien Breed 2 DV 49,90 | MadTV DV 39,90 | Archiepool DA 29,90 |
| Aces of Deep DV 84,90 | Formula GP DA 89,90 | Russelheim DV 69,90 | Aegis-G. off. EA 79,90 | Quest & Fun DV 69,90 | Ambermoon DV 79,90 | Magical End. DV in Verb. | Body Blows Col. DA 59,90 |
| Aces over Eur. DV 79,90 | Freddy Pharkas DV 69,90 | Sabre Team DV 79,90 | Ahardday/SLN. EA 69,90 | Questor GL 4 DV 79,90 | Anc. Art of War DA 69,90 | Micro Mach. DA 49,90 | Burning Rubber DA 64,90 |
| Across the Rh. in Verb. | Gabriel Knight DV 74,90 | Sams & Max DV 84,90 | AI-Quadrant DV 89,90 | Rail.TD/Civ. DV 64,90 | Anstoss DV 69,90 | Missiles over X. DA 49,90 | Burntime DV 79,90 |
| Air Combat Cl. EA 79,90 | Goblins 2 DV 84,90 | Sea Team DA 79,90 | Alone in Dark DV 89,90 | Ravenloft EA 79,90 | -World Cup Ed. DV 54,90 | Monkey Isl. DV 39,90 | Chaos Engine DA 49,90 |
| Alien Breed DA 59,90 | Goblins 3 DV 79,90 | Sensible Soccer DA 59,90 | Anstoss W.C.E. DV 84,90 | Ravenloft 2 DV 79,90 | Apocalypse DV 69,90 | Monkey Isl. 2 DV 49,90 | Christopher Kal. DV 74,90 |
| Alone in Dark DV 84,90 | Hand of Fate DV 74,90 | Serpentile DV 79,90 | Archon Ultra DV 69,90 | Rebel Assault DV 79,90 | Archiepool DA 29,90 | Mortal Kombat DA 59,90 | Civilization DV 69,90 |
| Alone in Dark 2 DV 84,90 | Harpoon 2 DV 79,90 | Seven Sw. of M. in Verb. | Battle 2 DV 84,90 | Rebel Assault 2 DV 79,90 | Assassin Sp. Ed. DA 34,90 | Mr. Nutz DA 49,90 | Der Clou DV 69,90 |
| Al-Qadim EA 69,90 | Hartick DV 79,90 | Shadowcaster DV 79,90 | Battle 2 DV 84,90 | Return to Zork DV 84,90 | A-Train DV 79,90 | Naughty Ones DV 79,90 | Der Schatz im S. DV 79,90 |
| Anstoss DV 69,90 | Hellcab in Verb. | Shenlock-helm. DV 79,90 | Ben a Steel 5. DV in Verb. | Reunion DV 74,90 | A-Train Con. Kit DV 49,90 | No. 2 Collection DV 69,90 | Gunship 2000 DA 69,90 |
| -World Cup Ed. DV 54,90 | Hier, Her, of W. DA 69,90 | Silverball DA 59,90 | Bialorge DV in Verb. | Rings of M. Gold EA 69,90 | Auschwung O. DV 64,90 | Overlord DV 49,90 | Hanse-Die Exp. DV 44,90 |
| Archiepool DV 34,90 | History Line DV 69,90 | S. City Deluxe DA 79,90 | Bloodst. DA 84,90 | Ringworld DV in Verb. | Award Win. 2 DA 69,90 | Penthouse Del. DV 59,90 | Hartick DV 69,90 |
| Archon Ultra DV 79,90 | Inca DV 84,90 | S. City Populus DA 79,90 | Burnin' St. EA 69,90 | Revol Robots in Verb. | B-17 Flying F. DV 79,90 | Perihelion DA 49,90 | Hemdal 2 DV 64,90 |
| Armoured Fist DA 84,90 | Indiana Jones 4 DV 79,90 | S. City 2000 EA 79,90 | Burnin' St. 2 EA 69,90 | Sams & Max DA 84,90 | Battle 2.2 DA 49,90 | Pinball Dreams DA 59,90 | Imposs. Miss. DA 69,90 |
| A-Train DV 89,90 | Indy Car Racing DV 79,90 | S. City 2000 Sc. EA 39,90 | Burntime DV 79,90 | Sams & Max 2 DV 89,90 | Battle Team DA 74,90 | Pinball Edition DA 64,90 | Int. Sens. Soc. DV 39,90 |
| Auschwung O. DV 69,90 | -Racing Tracks DA 34,90 | S. City 2000 Sc. DV 39,90 | Cannon Fodder in Verb. | Shadowcaster DA 89,90 | Bazooka Sue DV 79,90 | Pirates DA 34,90 | Ishar 2 DV 59,90 |
| Award W. Gold DV 69,90 | Inferno in Verb. | S. City 2000 Sc. DV 39,90 | Caribbean Dis. DV 84,90 | Shenlock-helm. DV 89,90 | BCKid DA 59,90 | Pizza Conn. DV 79,90 | Ishar 3 in Verb. |
| B-Wing DV 44,90 | Int. Sens. Soc. EA 39,90 | Sim-Farm DV 79,90 | Civilization VR DV 64,90 | Space Hulk DV 89,90 | Ben a Steel Sky DV 64,90 | Populous 2+ DA 69,90 | Jurassic Park DA 64,90 |
| Battle 2 DV 79,90 | Int. Sens. Soc. EA 39,90 | Sim-Health in Verb. | Comanche DV 89,90 | Space Q. Coll. in Verb. | Benefactor in Verb. | Prime Mover DA 59,90 | Kickoff 3 DV 64,90 |
| Battle 2.2 DV 84,90 | Ishar 3 EA 79,90 | Simon the Sorc. DV 84,90 | Critical Path DV 99,90 | Spec. Party P. EA 69,90 | Body Blows Col. DA 49,90 | Puggsy DA 64,90 | Kings Quest 6 DV 64,90 |
| Beneath St. Sky DV 69,90 | Jordan in Flight DA 74,90 | Software Man. DV 79,90 | Dark Legion in Verb. | Star Control 152 DA 44,90 | Brian the Lion DA 49,90 | Quarrier Pole DV 64,90 | Morph DA 64,90 |
| Big Four DV 64,90 | Jurassic Park DV 69,90 | Space Hulk DA 79,90 | DarkSun DV 79,90 | Starlord EA 89,90 | Bund. M. P. V. 2 DV 69,90 | Reunion DV in Verb. | Naughty Ones DV 49,90 |
| Bloodnet DA 84,90 | Kickoff 3 DV 64,90 | Spektrix EA 69,90 | Dassch. Auge DV 69,90 | Star Trek EA 84,90 | Bund. Man. 3 DV 64,90 | Rings of M. Gold DV 69,90 | Pinball Fant. DV 59,90 |
| Body Blows DA 59,90 | Kind of Magic DV 79,90 | SSN 21 Seawolf DV 79,90 | Dassch. Auge 2 DV in Verb. | Star T. Need G. DA 64,90 | Burntime DV 69,90 | Robinsons Requ. DV 64,90 | Reunion DA in Verb. |
| Bun. M. Prof. DV 69,90 | Kings Quest 6 DV 79,90 | SSN 21 Seawolf DV 79,90 | Di. Golf/F. JGP DA 64,90 | Strikes Comm. DV 89,90 | Second Sam. DA 64,90 | Russelheim DV 64,90 | Robinsons Requ. DV 64,90 |
| Bun. M. 3 DV 89,90 | Land of Lore DV 64,90 | Starlord DA 89,90 | Der Clou DV 79,90 | Stronghold DV 79,90 | Seek & Destroy DA 39,90 | Second Sam. DV 64,90 | Sec. Samurai DA 64,90 |
| Burning Steel DV 79,90 | Less. Sult. 6 DV 74,90 | Star Judg. R. DA 84,90 | Der Planer DV 84,90 | Subwar 2050 DV 79,90 | Sens. Soc. Int. DV 49,90 | Sens. Soc. Int. DV 49,90 | Sim City 2000 EA 54,90 |
| -Data 1 DV 39,90 | Legacy DV 89,90 | Star T. Need G. in Verb. | Dragonair DV 89,90 | Syndicate Plus DV 89,90 | Sierra Soccer DV 69,90 | Sierra Soccer DV 69,90 | SimLife DV 79,90 |
| -Data 2 DV 39,90 | Leg. of Kyran 2 DV 74,90 | Street Fighter 2 DA 64,90 | Dragon Lore DV 84,90 | TFX EA 89,90 | SimCity Deluxe DA 79,90 | SimCity Deluxe DA 79,90 | Simon the S. DV 79,90 |
| Scen. Editor DV 39,90 | Lemmings 2 DA 49,90 | Strike Comm. DA 44,90 | Dragon Sphere DA 84,90 | The Hidden Bel. EA 69,90 | SimCity Popul. DA 69,90 | SimCity Popul. DA 69,90 | Soccer Kid DA 64,90 |
| Bun. Steel 2 EA 69,90 | Links 386 Pro DA 44,90 | -Speech DA 44,90 | Dungeoneer Hack EA 69,90 | The Journey P. DA 79,90 | SimLife DV 74,90 | SimLife DV 74,90 | Star Trek DV 69,90 |
| Bun. Steel 2 DV 84,90 | Links Battle EA 44,90 | -Tactic Oper. 1 DV 44,90 | Eve of Storm DV 79,90 | Theme Park EA 79,90 | Skidmarks DA 49,90 | Skidmarks DA 49,90 | The Chaos E. DA 49,90 |
| Burntime DV 79,90 | Links Betty EA 44,90 | Stranghold DV 69,90 | Eye of Storm DV 79,90 | Tie Fighter EA 84,90 | Soccer Kid DA 64,90 | Soccer Kid DA 64,90 | TFX DA 69,90 |
| Campaign 2 DA 79,90 | Links Castle P. EA 44,90 | S.U.B. DV 69,90 | Eye of Storm 2 DV 69,90 | Top Shots in Verb. | Software Man. DV 69,90 | Software Man. DV 69,90 | Theme Park DV in Verb. |
| Cannon Fodder DA 64,90 | Links Firestone EA 44,90 | Subwar 2050 DV 89,90 | Empire Deluxe EA in Verb. | Tomato DV 89,90 | Space Hulk DA 64,90 | Space Hulk DA 64,90 | Tornado DA in Verb. |
| Caribbean Dis. DV 79,90 | Links In Smoke EA 44,90 | -Mission Disk DV 54,90 | Erbender Erde EA 64,90 | Turrican 2 DV 64,90 | Spaceward Hol. DV 69,90 | Spaceward Hol. DV 69,90 | Total Carnage DA 59,90 |
| Car. at War! EA 79,90 | Links Majestik EA 44,90 | Syndicate DV 79,90 | Eyes of B. Int. DV 64,90 | UFO DV 89,90 | Street Fighter 2 DA 34,90 | Street Fighter 2 DA 34,90 | Transarcad DV 59,90 |
| Central Int. in Verb. | Links Mayan K. EA 44,90 | -Data Disk DV 44,90 | Eyes of Storm DV 79,90 | Ultima 7 Compl. DA 89,90 | Starlord DV 69,90 | Starlord DV 69,90 | Tubular Worlds in Verb. |
| Chaos Engine DA 54,90 | Links Peabody EA 44,90 | System Shock DV 84,90 | Eye of Storm 2 DV 69,90 | Ultima 8 DV 109,90 | SUB DV 59,90 | SUB DV 59,90 | UFO DV 69,90 |
| Charbreaker DV 69,90 | Links Pinehurst DA 79,90 | Task Force 1942 EA 74,90 | FFA Soccer DV 89,90 | Ultima 16.2 DA 84,90 | Super Tetris DV 79,90 | Super Tetris DV 79,90 | Whales Voyage DV 64,90 |
| Christopher Kal. DV 79,90 | Lords of Power DA 79,90 | Termin. 2029 EA 49,90 | Form JGP DA 64,90 | Underkill M. DV 104,90 | Syndicate DV 64,90 | Syndicate DV 64,90 | Zoo! DA 49,90 |
| Civilization DV 89,90 | Lost Vikings DV 79,90 | -Operation Sc. EA 49,90 | Gabriel Knight DV 79,90 | Whales Voyage DV 74,90 | Team 17C V.1 DA 59,90 | Team 17C V.1 DA 59,90 | Zoo! 2 DA 49,90 |
| Classic P.C. DA 79,90 | Lothar Math. DV 69,90 | Termin. Ramp. EA 69,90 | Goblins 2 DV 84,90 | Whoshot J.R. EA 89,90 | Theatre of D. DA 64,90 | Theatre of D. DA 64,90 | |
| Colonization in Verb. | MilTank PL. DA 34,90 | The Chaos E. EA 54,90 | Goblins 3 DV 94,90 | Wing Armada DA in Verb. | The Chaos Eng. DV 64,90 | The Chaos Eng. DV 64,90 | |
| Comanche DV 84,90 | MadTV DV 39,90 | The Elders. EA 69,90 | Golden 7 DV in Verb. | Wing Comm. 2 EA 119,90 | The Perfect Gen. DV 44,90 | The Perfect Gen. DV 44,90 | |
| -Data 1 DV 49,90 | MadTV DV 39,90 | The Greatest DV 64,90 | Guard of Fleet DV 79,90 | Wings of Glory DV 84,90 | Thame Park DV 59,90 | Thame Park DV 59,90 | |
| -Data 2 DV 59,90 | Magical End. DV 79,90 | The Legacy DV 89,90 | Guard of Fleet 2 DV 64,90 | Wizardry 6+7 DV 104,90 | Tornado DV 74,90 | Tornado DV 74,90 | |
| Cool Spot DA 59,90 | Maniac Man. 2 DV 84,90 | The Last Vikings DV 69,90 | Guns. 2000+Sc. DA 64,90 | World C.Y. 94 DA 39,90 | Trapsh. Treas. DV 49,90 | Trapsh. Treas. DV 49,90 | |
| Corridor 7 DV 79,90 | Masters of O. DA 89,90 | Theatre of D. DV 79,90 | Hand of Fate DV 104,90 | Wrath of Gods DV 84,90 | Turrican 3 EA 49,90 | Turrican 3 EA 49,90 | |
| D-Day in Verb. | Mediawarrior 2 DA in Verb. | Thermie Park DA 84,90 | Harpoon DA 84,90 | Zeppelin in Verb. | Turrican 3 DA 49,90 | Turrican 3 DA 49,90 | |
| Daemons Gate DA 64,90 | Michael Jordan DA 74,90 | Tie Fighter DA 79,90 | Hellcab DV 79,90 | | UFO DA 69,90 | UFO DA 69,90 | |
| Dang. Streets DA 49,90 | Night & M. 4 DV 79,90 | Tomato DA 44,90 | Herbert Grine. DV 69,90 | | Universe DV 64,90 | Universe DV 64,90 | |
| Dark Legion in Verb. | Night & M. 5 DV 84,90 | Desert Storm DA 44,90 | Hidden Below DA 64,90 | | Universe 2 DV 39,90 | Universe 2 DV 39,90 | |
| DarkSun DV 79,90 | Monkey Isl. 1 DV 39,90 | Tubular Worlds DA 69,90 | History Line DV 89,90 | | Walker DA 79,90 | Walker DA 79,90 | |
| Dassch. Auge DV 79,90 | Monkey Isl. 2 DV 79,90 | Turrican 2 DV 89,90 | Inca DV 109,90 | | War in the Gulf DV 69,90 | War in the Gulf DV 69,90 | |
| Dassch. Auge 2 DV 79,90 | Mortal Kombat DA 64,90 | UFO DV 79,90 | Inca 2 DV 84,90 | | Whales Voyage DV 69,90 | Whales Voyage DV 69,90 | |
| Day of Tentacle DV 84,90 | NHL Coaches DA 79,90 | Ultima 7 II DV 79,90 | Indiana Jones 4 DV 69,90 | | Wing Comm. 1 DV 64,90 | Wing Comm. 1 DV 64,90 | |
| Death of Glory DV 89,90 | NHL Hockey DA 79,90 | Ultima 8 DV 79,90 | Inferno DA 79,90 | | Wzrfl. 2 DA 74,90 | Wzrfl. 2 DA 74,90 | |
| Delta 5 EA 69,90 | Overdrive DA 69,90 | Speed DV 44,90 | Iron Helix DA 74,90 | | World C. USA DV 59,90 | World C. USA DV 59,90 | |
| Desert Strike DV 79,90 | Overlord DA 84,90 | Ultima Uw. 2 DV 44,90 | Ishar 3 EA 79,90 | | WWF Eur. EA 29,90 | WWF Eur. EA 29,90 | |
| Der Clou DV 79,90 | Pacific Strike DA 44,90 | Ultima Uw. 2 in Verb. | Journeyman P. DV in Verb. | | Yo! Joe! DA 74,90 | Yo! Joe! DA 74,90 | |
| Der Planer DV 44,90 | Patrol DA 79,90 | Universe in Verb. | Jurassic Park DV 79,90 | | Zeppelin DV 69,90 | Zeppelin DV 69,90 | |
| Der Patriar DV 79,90 | Pent. Ho. N. DA 39,90 | Unlimited Adv. DV 79,90 | Kickoff 3 DV 64,90 | | Zero DA 69,90 | Zero DA 69,90 | |
| Der Schim. Ss. DV 84,90 | Pent. Deluxe DV 64,90 | Unl. Roughn. DA 69,90 | Kind of Magic DV 69,90 | | Zoo! DA 44,90 | Zoo! DA 44,90 | |
| Die Siedler DV 79,90 | Pinball 2.2 DA 39,90 | Unnat. Sele. EA 79,90 | Kings Quest 5 DA 79,90 | | | | |
| Dreamlands DV 59,90 | Pinball Dr. 2 DA 64,90 | Victory at Sea DV 74,90 | Kings Quest 6 DA 84,90 | | | | |
| Dune 2 DV 64,90 | Pirates DA 34,90 | War in the Gulf DV 79,90 | Labyrinth II EA 74,90 | | | | |
| Dungeon Hack DV 79,90 | Pirates Gold DV 84,90 | Warlords 2 EA 69,90 | Legend of Ky. 2 DV 104,90 | | | | |
| Dynablaster DA 69,90 | Pirates Quest 4 DV 69,90 | Warrior Russia EA 79,90 | Legs. S.I.L. Col. DV 79,90 | | | | |
| Eshockey Man. DV 79,90 | Police Quest 4 DV 69,90 | Warrior Wolf KA 50 DA 74,90 | Lollypop DA 69,90 | | | | |
| Elder Scrolls DV 69,90 | Populous 2 DA 74,90 | Whales Voyage DV 74,90 | Lemmings DP DV 79,90 | | | | |
| Empire Deluxe DV 69,90 | Prince of Pers. 2 DA 69,90 | Wing Armada DA 79,90 | Lost in Time DV 79,90 | | | | |
| Excellent Gam. DA 69,90 | Privateer DA 84,90 | Wing C. 2+ Sp. EA 49,90 | Luc. A. Cl. Adv. DV 64,90 | | | | |
| Eye of Beh. DV 39,90 | Speech DA 44,90 | Wing C. Acad. DA 64,90 | Luc. A. Cl. Sim. DA 79,90 | | | | |
| Eye of Beh. 2 DV 79,90 | -Special Op. 1 DA 44,90 | Wings of Gl. DV in Verb. | Mad News DV 84,90 | | | | |
| Eye of Beh. 3 F-1 DA 69,90 | Privat. + Speech DV 89,90 | Wizardry 7 DV 84,90 | Mananaugh DV 89,90 | | | | |
| F-14 Fleet Def. DA 89,90 | Quarter Pole DV 69,90 | World C. USA DV 69,90 | Man. Mars. 2 DV 89,90 | | | | |
| F-15 Strike E. 3 DA 89,90 | Quest for Gl. 3 EA 69,90 | World C. Year 2 DA 74,90 | MegaRace DV 84,90 | | | | |
| Fantasy Emp. DV 79,90 | Quest for Gl. 4 EA 69,90 | World War 2 DA 69,90 | Might & M. Int. DV 119,90 | | | | |
| Fields of Glory DA 89,90 | Quest for Gl. 4 DV 74,90 | WWF Eur. EA 69,90 | Myet DV 64,90 | | | | |
| FFA Soccer DV 69,90 | Rail. Tyc. Del. DA 79,90 | Xenobots DA 74,90 | No. 2 Collection DV 84,90 | | | | |
| Free & Ice DV 59,90 | Railway Chail. DV 69,90 | X-Wing DA 44,90 | Nomad DV 84,90 | | | | |
| Rashback DV 69,90 | Ravenloft EA 79,90 | X-Wing B-Wing DV 49,90 | Outpost DV 59,90 | | | | |
| Reef Defender DA 89,90 | in Verb. X-Wing Up. Kit DV in Verb. | Zeppelin DV 79,90 | Patriot DA 39,90 | | | | |
| Flugsim. 5.0 DV 129,90 | Red Bar + Data DV 89,90 | | | | | | |

SOFTWARE SALE LADENGESCHÄFTE

BREMEN, BAHNHOFPLATZ 9 • HANNOVER, MARKTSTR. 47, HILDESHEIM, OSTERSTR. 24 • NIENBURG, SCHLOSSPLATZ 19

ALLE PREISE IN DM
 DV=KPL. DT. VERS. DA=DT. ANL. EA=ENGLISCH *=TITEL BEI ANZEIGENSCHLUSS NOCH NICHT LIEFERBAR.
 IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. VERSANDKOSTEN: VORKASSE 6.90 DM, NACHNAHME 9.90 DM+NN-GEBOHR (3,- DM). AB 250,- DM VERSANDKOSTENFREI. ES GELTEN UNSERE AGB.

TUBULAR WORLDS

Nach den DOSen-Pistoleros lassen die „Oxyd“-Macher von Dongleware nun auch die Actionfraktion am Amiga in horizontal scrollende Röhren (-welten) ballern. Kein Schuß in den Ofen, aber auch keine Offenbarung.

Insgesamt vier (dreigeteilte) Cyberwelten wollen per Maus oder Stick mit einem kleinen Raumjäger durchfliegen werden, wofür drei Pilotenleben zur Verfügung stehen. Das kann man allein oder im Duo machen – allerdings bringen es die neben den genretypischen Extras reichlich vorhandenen (End-) Gegner, Fallen und Hindernisse so mit sich, daß im Solo-Modus nur erfahrene Raumpiloten eine realistische Überlebenschance haben. Zudem entgeht selbst dem trainierten Auge gelegentlich eine feindliche Rakete in dem ganzen Sprite-Gewusel, und schon ist der eigene Gleiter wie von Geisterhand weggeputzt. Dann darf man am Anfang der zuletzt gemeisterten Stufe erneut loslegen, wobei aber auch sämtliche zuvor aufgesammelten Extras futsch sind. Und die Grundausrüstung ist hier mehr als mager! Apropos mager: Auch die Techno-Grafik ist eher zweckmäßig als schön.

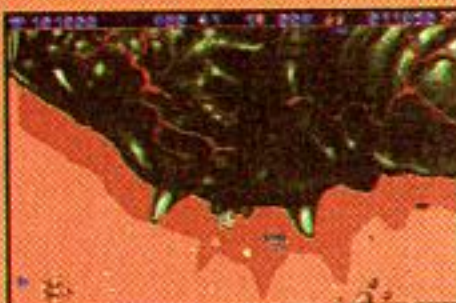


Raus aus meiner Röhre!



dafür wird sie fast ruckfrei gescrollt. Musik und FX kann man ebenfalls so lassen, wenn gleich dem spröden Intro zumindest etwas Digi-Sprache gutgetan hätte. Noch weniger meckern kann man über die Steuerung, zumal das im Vergleich zur PC-Version leicht verringerte Tempo des Games die Spielbarkeit deutlich verbessert hat; vor allem im Ein-Piloten-Modus.

An der gleichzeitig erscheinenden 1200er-Ausführung fiel uns hingegen nur wenig Spezielles auf: etwa, daß die



Unwesentlich schöner: ein A1200-Endgegner

HD-Installation nicht funktioniert und Paßwörter erneut durch Abwesenheit glänzen, aber auch die etwas farbenfrohere und noch sanfter scrollende Grafik. Na, dann röhrt mal los. (ms)

TUBULAR WORLDS (DONGLEWARE)

ROHREN-ACTION

64% „OKAY“



| | |
|------------|-----|
| GRAFIK | 66% |
| ANIMATION | 63% |
| MUSIK | 62% |
| SOUND-FX | 62% |
| HANDHABUNG | 70% |
| DAUERSPASS | 62% |

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS DM 79,-

| | |
|-------------------|----------|
| SPICHERBEDARF | 1 MB |
| DISKS/ZWEITFLOPPY | 2 JA |
| HD-INSTALLATION | JA |
| SPICHERBAR | NEIN |
| DEUTSCH | HANDBUCH |

POKER NIGHTS Teresa Personally

Dem DOSen-Voyeur beschert die einschlägig bekannte Company VTO schon länger mehr oder weniger erotische Ergüsse vor bzw. auf dem Monitor – nun sind auch Amiganer zur digitalen Fleischschau zugelassen.



Wie bei Strip-Poker so üblich, besteht hier das Ziel aller Mühen darin, einer Schönen nach und nach die Kohle und damit auch die Klamotten auf- bzw. abzuknöpfen. Doch selbst wenn man dabei VTO-Chefin Teresa Orlowski persönlich entkleiden darf, ist das Vergnügen ein eher zweifelhaftes:

Auf dem zweigeteilten Screen posiert links die zunächst noch züchtig verhüllte Resi, rechts finden sich der beiderseitige Kontostand sowie die Karten des Spielers. Wer optische wie spielerische Reize im geschickten Pokern sucht, hat aber trotz des dreistufigen Schwierigkeitsgrades mit Zitronen gehandelt. Denn erstens waren den Programmierern die elementarsten Regeln fremd (z.B. kann vor und nach dem Kartentausch beliebig oft gesteigert werden!), und zweitens spickt die verdächtig oft mit einem Superblatt ausgerüstete Teresa scheinbar ganz gehörig – Bluffs durchschaut sie meist auf Anhieb, und wenn man doch mal was Gutes im verschwitzten Händchen hält, steigt sie sofort aus... Leider sind Frau Orlowskis sonstige Vorzüge hier auch ziemlich enttäuschend präsentiert, denn die verwaschenen Digi-Bildchen vermitteln trotz kleiner Animationen einen höchst unvollkommenen Eindruck von ihrer reichlich vorhandenen Anatomie. Immerhin

klappt die Maussteuerung reibungslos, und die anzügliche Soundkulisse paßt wie die Faust aufs Auge zur halbseidenen Atmosphäre. Doch selbst für unersättliche Spanner dürften das wohl keine ausreichenden Gründe sein, sich dieses Debakel zuzulegen. (md)



Dann doch lieber den „Blähboy“...

POKER NIGHTS TERESA PERSONALLY (VTO-PICTURES)

STRIP-POKER

36% „LUSTLOS“



| | |
|------------|-----|
| GRAFIK | 62% |
| ANIMATION | 44% |
| MUSIK | 64% |
| SOUND-FX | 52% |
| HANDHABUNG | 62% |
| DAUERSPASS | 28% |

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS DM 79,-

| | |
|-------------------|----------|
| SPICHERBEDARF | 1 MB |
| DISKS/ZWEITFLOPPY | 2 JA |
| HD-INSTALLATION | JA |
| SPICHERBAR | NEIN |
| DEUTSCH | KOMPLETT |

Vulcan Software bringt sich mit einer simplen, aber originellen Neuerung im wahrsten Sinne des Wortes ins Gespräch: Hier beglückt man die Abenteurergemeinde mit dem ersten sprechenden Adventure-Helden!

Mit seinem vor anderthalb Jahren für den PC erschienenen Namensvetter hat dieses Spiel gottlob nur den Titel gemeinsam, hier geht's um Knatsch bei der Thronfolge: Garamond, Valhallas tugendhafter Landesvater in spe, wird vom bösen Bruder Infinity im Geschwisterkrieg getötet, worauf das propere Fantasy-Königreich finsternen Zeiten entgegenblickt – alle Hoffnungen ruhen nun auf dem Spieler in Gestalt von Garamonds Sohn...

Der kleine Prinz (das Helden-sprite wirkt tatsächlich wenig heldenhaft, wie es da aus der Froschposition zum Meister vor dem Monitor aufblickt) wird nun per Joystick durch relativ kleine Bildausschnitte der überwiegend gräulich-grauen Abenteuerlandschaften dirigiert, die sich in Draufsicht präsentieren. Dabei strotzt der Retter der Gegerbten förmlich vor Taten-drang, den er in Form diverser Aktionen über zwei kombinierte Iconleisten am oberen und unteren Screenrand ausleben kann. Und auf den Mund gefallen ist er erst recht nicht: Jede Tätigkeit wird mittels Digistimmchen nett kommentiert, der Spieler bleibt also bezüglich seiner (Miß-) Erfolge nie im unklaren – egal, ob man nun einen Schlüssel aufklaubt und gleich am nächstbesten Schloß ausprobiert oder eine versteckte Karte entdeckt, stets hat Prinz Naseweis ein Statement abzugeben.

Hat man sich erst mal an die

Micky-Maus-Stimme gewöhnt, versteht man die Texte auch recht gut, brauchbare Englischkenntnisse natürlich vorausgesetzt. Und so quatscht bzw. schlägt sich unser Zwerg also durch vier umfangreiche Levels, in denen es neben allerlei Hebeln und Geheimfächern auch hinterlistig brüchige Bodenplatten bzw. Fallgruben gibt. Da der Tod somit quasi zum Leben gehört, ist natürlich eine Savefunktion vorhanden, genau wie die genretypischen Items, welche erst gefunden und dann an richtiger Stelle eingesetzt werden müssen. Dabei wird das auf neun Plätze begrenzte Inventory leider oft zum Hemmschuh, wenn erst mal ein Gegenstand abgelegt werden muß, um Raum für neue Fundstücke zu schaffen. Die angemessen schwierigen Rätsel sind zwar meist recht logisch aufgebaut, aber dennoch nicht im Schnellgang lösbar – schon weil der Blaublüter zwar witzig animiert wurde, aber nicht allzu flott über den Screen dackelt.

Schade also, daß die Grafik gar so trist ausgefallen ist, ein paar Farbtupfer mehr hätten hier wahre Wunder bewirkt. Doch letzten Endes vermag auch die an sich lobenswerte und sicher noch ausbaufähige Idee eines „stimmgewaltigen“ Helden nicht darüber hinwegzutäuschen, daß Valhalla wenig mehr als ein biederer Actionadventure ist. Alles recht nett und ordentlich, aber meilenweit von genialen Klassikern wie etwa „Cadaver“ entfernt... (ms)



Es war einmal...



Schau genau!



Sprich zu mir!

Ab in die Grube



Hier ist nicht nur die Theorie grau...



VALHALLA & THE LORD OF INFINITY (VULCAN SOFTWARE)

HÖR-SPIEL

68%

„GESPRÄCHIG“



| | |
|------------|-----|
| GRAFIK | 60% |
| ANIMATION | 64% |
| MUSIK | 62% |
| SOUND-FX | 79% |
| HANDHABUNG | 72% |
| DAUERSPASS | 68% |

FÜR ANFÄNGER

PREIS DM 79,-

| | |
|-------------------|------|
| SPEICHERBEDARF | 1 MB |
| DISKS/ZWEITFLOPPY | 6 JA |
| HD-INSTALLATION | JA |
| SPEICHERBAR | JA |
| DEUTSCH | NEIN |

Das Wörtchen „Sommer“ beginnt ja mit einem S, weil alle typisch sommerlichen Tätigkeiten auch mit diesem Buchstaben beginnen: Surfen, Sonnen, Sandburgen sauen und Sesebriefe schreiben. Wogegen „Antworten“ mit einem A beginnt – genau wie Arbeit, Armut oder Abfall...

Sesebriefe

BIER FÜR DEN PLEITEGIER

Kann das wahr sein? Ist an Commodores Bankrott wirklich was dran? Wie konnte das so schnell passieren? Gut, mir sind schon die Meldungen zu Ohren gekommen, in denen von Umstrukturierungen und sogar millionenschweren Verlusten die Rede war, doch schien sich die Lage wieder zu bessern. Selbst Presse-Lady Karola Bode sprach davon, daß die schlimmste Zeit vorüber sei. Kein Wunder, denn der A1200 verkaufte sich recht gut, das CD³² gewinnt – nicht zuletzt durch das rückläufige Geschäft bei Nintendo und Sega – täglich neue Freunde, und selbst die Software-Welle kam wieder so richtig ins Rollen...

Und nun seid Ihr an der Reihe: Was wißt Ihr davon? Stimmt es, daß Commo aufgekauft werden soll? Was geschieht mit dem Amiga? Kommt das CD 1200 jetzt überhaupt noch? Und wie soll's mit dem Amiga Joker weitergehen? Ich persönlich glaube ja, daß es den Amiga so oder so noch etliche Jahre geben wird, denn ein Computersystem, das sich millionenfach verkauft hat, verschwindet nicht von heute auf morgen in der Versenkung! prophezeit Matthias Rueß aus Bellenberg.

Bei uns in Bayern sagt man: Wer recht hat, zahlt eine Maß. Und damit schuldest Du uns den guten Gerstensaft förmlich

literweise, denn wir sehen die Lage ganz genauso – brauchst nur mal ins Editorial zu gucken. Der Joker bleibt Dir also mit Sicherheit erhalten, und das CD 1200 wird erscheinen, sobald sich die Lage an Commodores Verhandlungsfront geklärt hat. Abwarten und Bier trinken...

SCHULD & SÜHNE

Commodore ist pleite, und daher ein ernstes Wort an all jene „armen Schüler“, die sich einen Computer, aber keine Software leisten konnten. Nun muffelt nicht gleich, denn IHR seid doch nicht schuld daran! IHR habt doch nicht mit Eurer behämmerten Raubkopiererei Commo den Rest gegeben! EUCH kann man's doch nicht anhängen, daß viele große Softwarefirmen die Amiga-Abteilung geschlossen haben und deshalb viele Leute auf PC oder Konsolen umstiegen! Oh, nein, EUCH doch nicht!

Tja, wenn Ihr mich fragt, dann ist Commodores eigene Marktstrategie vermutlich das einzige, was man Euch nicht vorwerfen kann – mehr fällt mir zu Eurer Verteidigung beim besten Willi nicht ein! Die einzige Hoffnung besteht nun darin, daß die asiatische Firma, mit der gerade die Verkaufsverhandlungen laufen, über genügend Potential verfügt, um der „Freundin“ das Leben zu retten und sie mit entsprechender Produktpflege wieder zu einem unumstrittenen Zocker-Rechner zu machen. Und wenn das tatsächlich klappen sollte,

dann habe ich eine riesige Bitte an all die, die sich weiter oben angesprochen fühlten: HÖRT MIT DEM RAUBKOPIEREN AUF, KAUFTE ORIGINALE UND UNTERSTÜTZT SO DEN AMIGA!

appelliert Andreas Rindt aus Baden-Baden an den gesunden Menschenverstand.

Hey, wollt Ihr uns besoffen machen? So viel Bier kann doch selbst im Hochsommer kein Mensch trinken! Anders gesagt: Auch Du hast recht, obgleich die Commo-Pleite weitgehend auf Eigenverschulden (schlechtes Marketing, bodenlose Verluste im PC-Bereich) basiert und nur sehr bedingt den Raubkopierern angelastet werden kann. Aber falls der Amiga demnächst wirklich die finanzielle Power des koreanischen Megakonzerns Samsung bzw. eines anderen solventen Investors hinter sich hat und auch wir Freaks uns halbwegs vernünftig aufführen, sollte die Zukunft eigentlich eine rosige sein!

DER RASENMÄHER-MANN

1) Eines schönen Tages erfuhr ich von einem Freund, daß Commodore nun endlich pleite sei und deshalb an eine Rasenmäher-Firma verkauft wird. Doch ich verstand seine Schadenfreude nicht, denn nun werden wir Amiga-User bald viele Vorteile gegenüber den anderen Computerbesitzern haben: Wenn ich mir z.B. eine Turbokarte kaufe, kann ich sie an meinen Rasenmäher anschließen – 25

MHz wären dann immerhin 25 Millionen Grashalme pro Sekunde! Und wir werden Games spielen können, von denen der Rest der Welt nur träumt, etwa „Sim Handmäher“ „Sim Benzinmäher“ oder „Sim Elektromäher“. Nun habe ich aber noch ein paar weitere Fragen:

2) Wann kommt die neue Grashalm-Floppy auf den Markt?

3) Kann ich jetzt die Festplatte an den Rasenmäher und den Fangkorb an den Amiga anschließen?

4) Wo muß ich meine Disketten einlegen? In den Benzin-tank passen sie nicht...

5) Warum stürzt mein Rasenmäher so oft ab? wundert sich Helmut Hadamczik aus Bottrop.

Leider können wir keine Deiner Fragen beantworten, weil nach unseren Informationen demnächst ein Amiga-Staubsauger (die Hauswirtschaftssimulation „The Sucker“ soll im Lieferumfang enthalten sein) sowie eine auf dem CD³² basierende virtuelle Melkmaschine veröffentlicht werden. Aber sei nicht traurig, in Bottrop gibt's doch ohnehin kein Gras, oder?

NEUE SCHEIBEN FÜR CDTV?

Die Betriebsgeheimnisse vom Mai bezüglich des neuen Amiga CD-Jokers waren ja sehr interessant, stand dort doch z.B. zu lesen: „...da nur vom 1200 bzw. CD³² die Rede sein kann...“. Ach, und was ist mit CDTV oder A570? Na schön, ich weiß

natürlich, daß das Flops waren – aber wäre es nicht trotzdem interessant, mal zu überprüfen, welche der 32er-Games auch an den alten Schillerschleudern laufen? Wenn ältere Programme 1:1 auf CD genudelt werden, liegt der Gedanke doch gar nicht so fern, oder? überlegt Winfried Thamm aus Idstein-Kröftel.

Nein, ganz so fern liegt der Gedanke wohl tatsächlich nicht – manche CD-Konvertierungen (z.B. „Sensible Soccer“) laufen schließlich auch am CDTV. Wir werden uns also Gedanken über ein diesbezügliches Special machen. Und wir werden uns damit beeilen, denn wenn es bald nur noch echte 32-Bit-Soft auf Schillerscheibe gibt, ist es für CDTV und A570 ja wirklich zu spät...

MONDFINSTERNIS

Mit großer Bestürzung habe ich die Meldung über den Konkurs Thalions verfolgt – den Berichten zufolge ist ja das ganze Team um Erik Simon zu Blue Byte gewechselt. Wird die Arbeit an der Amber-Saga nun fortgesetzt, oder ist nach „Ambermoon“ definitiv Schluß? bangt Rolli-Fan Walter Lill aus Ludwigshafen.

Frohe Kunde für frohe Kunden: Bei Blue Byte ist eine weitere Folge der Amber-Serie geplant!

VON VAMPIREN & WERWÖLFEN

Bezüglich Eures Tests von „Vampire – Die Maskerade“ im letzten Stromausfall wären noch einige Dinge anzumerken: Bei Feder und Schwert wurde das System lediglich übersetzt, das Original hat vor einigen Jahren die Firma White Wolf herausgebracht. Für diese englische Version sind haufenweise Quellenbücher und spezielle Ergänzungsbände wie z.B. der „Vampire Players Guide“ erschienen. Auch gibt es seit ein paar Monaten die zweite

Edition von „Werewolf – The Apocalypse“, das zu „Vampire“ vollkommen kompatibel ist; weitere solche Systeme aus dem Dark Fantasy-Genre sind geplant. berichtet uns Berufsvampir Danny Jonigk aus Dortmund.

Danke für die Hintergrundinfos, sämtliche Redaktions-Monster waren von so viel Sachkenntnis restlos begeistert!

IN-SZENE

Im Party-Bericht aus Frechen ist Dr. Freak letzthin ein kleiner Fehler unterlaufen: Der Dritte der GFX-Competition heißt DODGER of Interactive, nicht Roger! Außerdem handelt es sich bei dieser Person um meine Wenigkeit, was aber nicht weiter wichtig ist...

Ich finde es übrigens toll, daß Ihr über Szene-Parties und Demos berichtet – nur leider berichtet Ihr meist über die falschen (= zu kleinen) Parties. Schreibt doch mal über die großen Feten; etwa DIE Party in Dänemark Ende jedes Jahres. Vielleicht laßt Ihr ja auch mal ein paar Szene-Mitglieder zu Wort kommen oder berichtet, was in der legalen Szene aktuell ist. Schließlich lesen eine Menge Szene-Freaks den Joker, und die Szene ist doch so eine Art Subkultur von/für Jugendliche(n), die doch Eure Hauptzielgruppe sind, argumentiert Daniel Koschera aus Zons.

Dr. Freak bedankt sich für die Richtigstellung des bedauerlichen Dreckfühlers, ist ansonsten aber entrüstet. Er habe eigentlich schon über ALLE Parties berichtet, würde sich stets auch und gerade für die legalen Aktivitäten der Szene interessieren und verweist auf das aktuelle Interview mit einem Ex-Cracker. Gott, ist der Kerl zimperlich...

DIE GANZE WAHRHEIT

1) Endlich gibt es mal jeman-

EMP

Tel.: 05 91 - 91 43 11
Fax: 05 91 - 91 43 20
mon.-frei. von 9.00 - 18.00 Uhr

EMP merchandising Handelsgesellschaft mbH, Postfach 17 21, 49803 Lingen

GROSSE

EMP

SOMMER-

AKTION!

Spiele für 15,00 DM

| | |
|----------------|------------------|
| Apidya | Art.-Nr.: 650027 |
| Pacific Island | Art.-Nr.: 650054 |
| Woody's World | Art.-Nr.: 650052 |

Spiele für 20,00 DM

| | |
|----------------------|------------------|
| Alien Breed 2 | Art.-Nr.: 650050 |
| Assassin spec. Edit. | Art.-Nr.: 650071 |
| Jaguar XJ 220 | Art.-Nr.: 650055 |
| Knights of the Sky | Art.-Nr.: 650026 |
| Lotus III | Art.-Nr.: 650053 |
| Wing Commander I | Art.-Nr.: 650034 |

Anstoss

World Cup Edition (KD)

650154 (A500) 64,99 DM

Apocalypse

(DA)

650063 49,99 DM

Battle Field Creator (KD)

Der geniale Karten Editor für Battle Isle + Data 1 + 2. Original Programme erforderlich

650147 59,99 DM

Beneath A Steel Sky

(KD)

650126 59,99 DM

Bundesliga Manager Hattrick

(KD) neuer V. Ö. 15.08.

650151 84,99 DM

Cannon Fodder

(KD)

650096 49,99 DM

Death Or Glory

(KD)

650152 84,99 DM

Der Trainer

(KD)

650020 69,99 DM

Elfmania

(KD)

650150 59,99 DM

Hanse

Die Expedition (KD)

650133 49,99 DM

Ishar 3

(DA)

650134 64,99 DM

Mad News

(KD)

650153 79,99 DM

Rüsselsheim

(KD)

650127 79,99 DM

Starlord

(DA)

650019 69,99 DM

S. U. B.

(KD)

650123 59,99 DM

World Cup '94

(KD)

650149 79,99 DM

Versand per Nachnahme zuzüglich 9,90 DM oder Versand per Vorauskasse zuzüglich 5,00 DM. Ab einem Lieferwert von 150,00 DM liefern wir portofrei, d. h. 5,00 DM für Porto und Verpackung entfallen. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat reicht und sind, wie auch alle anderen Computerspiele, vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Spiele werden natürlich ersetzt. Bei Bestellung erhalten Sie unseren 88-seitigen Hauptkatalog, prallgefüllt mit offiziellen Shirts, LP's, CD's, Videos, Computerspielen und mehr, gratis! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

DA=Deutsche Anleitung, KD=Komplett Deutsch, Für die meisten Games wird 1 MB benötigt!

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Games

| | |
|--|--------------|
| Ambermoon | 79,95 |
| Anstoss | 69,95 |
| Anstoss World Cup Edition | 59,95 |
| Apocalypse | 59,95 |
| Aufschwung Ost | 69,95 |
| Battle Isle 2 * | 89,95 |
| Beneath a Steel Sky | 69,95 |
| Bob's Bad Day * | 69,95 |
| Burning Rubber | 59,95 |
| Burntime | 79,95 |
| Campaign 2 | 79,95 |
| Cannon Fodder | 59,95 |
| Caribbean Disaster * | 79,95 |
| Chartbreaker * | 79,95 |
| Cliffhanger | 39,95 |
| Crash Dummies | 39,95 |
| Darkmere | 69,95 |
| Death or Glory | 89,95 |
| Der Clou | 79,95 |
| Der Patrizier | 69,95 |
| Der Schatz im Silbersee * | 89,95 |
| Der Trainer | 69,95 |
| Die Siedler | 89,95 |
| Dune 2 | 59,95 |
| Dungeon Master 2 * | 79,95 |
| Elfmänner | 59,95 |
| Elite 2 | 59,95 |
| Empire Soccer | 59,95 |
| Eye of the Storm | 69,95 |
| F1 | 59,95 |
| FIFA Soccer * | 69,95 |
| Grand Prix | 79,95 |
| Gunship 2000 | 69,95 |
| Hanse - Die Expedition | 39,95 |
| Hattrick (Bundesliga Manager 3.0) * | 89,95 |
| Hattrick (Karrieren) * | 69,95 |
| Heimdall 2 | 79,95 |
| History Line | 79,95 |
| Impossible Mission 2025 | 79,95 |
| Jurassic Park | 59,95 |
| K 240 | 59,95 |
| Kick Off 3 | 49,95 |
| Kings Quest 6 * | 69,95 |
| Kolumbus | 79,95 |
| Legend of Sorasil | 59,95 |
| Lolipop * | 69,95 |
| Lost Vikings | 69,95 |
| Mad Burger * | 79,95 |
| Mad News * | 79,95 |
| Mortal Kombat | 59,95 |
| Mr. Nutz | 59,95 |
| Perihelion | 59,95 |
| Pizza Connection | 89,95 |
| Quarter Pole * | 69,95 |
| Return of Medusa Gold * | 79,95 |
| Robinsons Requiem * | 69,95 |
| Rüsselsheim * | 69,95 |
| Sensible Soccer World Cup Edition | 49,95 |
| Shadow of the Comet * | 85,95 |
| Sierra Soccer "World Challenge" | 49,95 |
| Simon the Sorcerer | 79,95 |
| Skidmarks | 59,95 |
| Spaceward Hol | 79,95 |
| Stiermenschweh (DSA 2) * | 79,95 |
| S.U.B. | 69,95 |
| Syndicate | 69,95 |
| Syndicate Data Disk * | 39,95 |
| Theme Park | 79,95 |
| UFO - Enemy Unknown * | 79,95 |
| World Cup USA '94 | 59,95 |
| Zeppelin * | 79,95 |
| Zero * | 69,95 |

Games speziell für A1200

| | |
|---------------------------|--------------|
| Anstoss World Cup Edition | 59,95 |
| Civilization | 79,95 |
| Gunship 2000 | 79,95 |
| Impossible Mission 2025 | 79,95 |
| Kings Quest 6 * | 69,95 |
| Magic of Endoria * | 79,95 |
| S.U.B. * | 59,95 |
| T.F.X. * | 89,95 |
| Theme Park * | 79,95 |

Amiga CD 32

| | |
|--|--------------|
| Hier nur eine kleine Titel-Auswahl - weitere erfragen! | |
| Gunship 2000 | 69,95 |
| Last Ninja 3 | 39,95 |
| Lost Vikings | 79,95 |
| Pirates Gold | 79,95 |
| Ultimate Body Blows | 69,95 |
| Amiga CD 32 (Grundgerät) | 499,- |

Joysticks

| | |
|-------------------------------|----------|
| Advanced Gravis Game Pad | 49,95 |
| Competition Pro Joystick | ab 24,95 |
| Competition Pro Mini Joystick | ab 24,95 |
| Quickjoy I | 7,95 |
| Quickjoy Supercharger | 19,95 |

Bestellannahme

Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Preishits (solange Vorrat reicht!)

| | |
|--|--------------|
| 5th Gear | 9,95 |
| Alien Breed Special Edition | 29,95 |
| Archipelagos | 9,95 |
| B-17 Flying Fortress | 39,95 |
| Battlehawks 1942 | 39,95 |
| Blod | 29,95 |
| Body Blows | 39,95 |
| Buddkan | 29,95 |
| California Games 2 | 29,95 |
| Chuck Rock 2 | 29,95 |
| Dogfight | 39,95 |
| Dragons Lair 3 | 29,95 |
| Emily Hughes International Soccer | 29,95 |
| F-15 Strike Eagle 2 | 49,95 |
| F-17 Challenge | 29,95 |
| F-19 Stealth Fighter | 39,95 |
| F-117 A Nighthawk | 39,95 |
| Falcon | 29,95 |
| Flames of Freedom (Midwinter 2) | 49,95 |
| Go for Gold | 29,95 |
| Great Courts 2 | 29,95 |
| Hard Drivin' 2 | 29,95 |
| Hunt for Red October 1, 2 | je 29,95 |
| Indiana Jones 3 Adventure (dt.) | 39,95 |
| Indiana Jones 4 Adventure (dt.) | 59,95 |
| Indianapolis 500 | 39,95 |
| Jack Nicklaus Golf | 39,95 |
| Kings Quest 4 | 39,95 |
| Lionheart | 49,95 |
| Lotus Trilogie | 49,95 |
| M1 Tank Platoon | 39,95 |
| Mad TV | 39,95 |
| Manchester United Europe | 39,95 |
| Mig 29 | 39,95 |
| Monkey Island 1 | 39,95 |
| Monkey Island 2 (dt.) | 59,95 |
| Nick Faldo Golf | 29,95 |
| North & South | 29,95 |
| One Step Beyond | 29,95 |
| Operation Hammer | 29,95 |
| Operation Stealth | 39,95 |
| Pirates | 29,95 |
| Populous & Promised Lands | 39,95 |
| Prince of Persia | 39,95 |
| Quest for Glory 1, 2 | je 49,95 |
| Railroad Tycoon | 39,95 |
| Rick Dangerous 2 | 29,95 |
| Seek & Destroy | 29,95 |
| Sensible Soccer 92 / 93 | 49,95 |
| Shadowworld | 29,95 |
| Silent Service 2 | 39,95 |
| Sim Ant (dt.), Sim Earth (dt.) | je 49,95 |
| Sim Life (dt.) | 39,95 |
| Streetfighter 2 | 39,95 |
| Stunt Car Racer | 29,95 |
| Super Space Invaders | 29,95 |
| Terminator 2 | 29,95 |
| Trivial Pursuit | 39,95 |
| Turkmen 1, 2 | je 19,95 |
| Ultima 5 | 19,95 |
| Vroom incl. Data Disk | 29,95 |
| Woon | 29,95 |
| Wing Commander (dt.) | 39,95 |
| WWF Wrestlingmania | 29,95 |
| WWF 2 - European Rampage | 29,95 |
| Zak Mac Kracken | 39,95 |
| Zool 2 | 49,95 |

Computer

| | |
|---------------------------------|--------------|
| Amiga 1200 | 899,- |
| Aufpreis für interne Festplatte | ab 399,- |

Zubehör

| | |
|---|-----------------|
| externe 3,5"-Diskettenstation | 129,- |
| ext. Festplatten für A500, z.B. 130 MB | ab 599,- |
| Kickstart-Umschaltplatte | ab 39,95 |
| Maus für alle Amigas | 39,95 |
| RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für A500 | 59,95 |
| RAM-Erw. auf 2,3 MB mit Uhr für A500 | 199,95 |
| RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500+ | 89,95 |
| RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A600 | 109,95 |
| Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse) | 25,95 |
| Staubschutzhülle für alle AMIGA-Computer | 19,95 |
| Staubschutzhülle für Monitor | 39,95 |

Disketten

| | |
|--------------------|----------------|
| 3,5" MF 200 | ab 7,50 |
|--------------------|----------------|

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Fordern Sie bitte gegen Rückporto auch unseren
Gesamtkatalog für AMIGA an!
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse,
9,50 bei Nachnahme,
15,- bei Ausland (nur Vorkasse!)
ab 250,- versandkostenfrei!

Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 - 29
12053 Berlin (Neukölln)

Automatischer Anssagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

MAILBOX

den, der die Wahrheit sagt (Marcel Kusevic - Mailbox 4/94, Brief zu „Star Trek“ am A1200), und schon kriegt er gleich zwei Deckel vor den Latz: einmal von Eurer Antwort, und einmal von Dir, lieber Lars Hillesheim (Mailbox 5/94)! Es ist wohl kaum Commodore selber anzulasten, wenn es die Softwarefirmen nicht geregelt bekommen, auf dem Amiga ein „passabel schnelles“ Game zu entwickeln - das bewies Blue Byte mit ihren Siedlern deutlich genug. Diesen Amiga-Programmierern kann man wirklich nur gratulieren, läuft das Spiel doch selbst auf meiner neunjährigen 1000er-Kiste ganz hervorragend!

2) Zweitens muß ich fragen, wie viele dieser „weltweit 50 Prozent 486er“ denn in einem privaten Haushalt zu finden sind und wie viele davon über eine Grafik- und Soundausstattung verfügen, die der des Amigas gleichkommt. Und überhaupt die Optik: Selbst mit SVGA sehen die dargestellten Objekte aus, als wären sie aus Legosteinen zusammengesetzt!

3) Jetzt noch 'ne Frage an Lars: Von welchen „technischen Leistungsmerkmalen“ sprichst Du, bei denen ein PC besser abschneiden soll als ein Amiga? Also, ist der PC vielleicht mit seinem „hervorragenden“ Multitasking überlegen? Oder mit seinen „unkomplizierten“ Installationsroutinen? Oder wegen der sagenhaften 640 KB RAM-Speicherverwaltung? Versuche doch einfach mal, einen Amiga auf 'nem 486er zu emulieren! Aber in einem Punkt hast Du recht, Lars: Es gibt keine andere Hardware, die zu diesem Preis auch nur annähernd die Leistung eines Amigas bringt! beendet Klaus Höfer aus Marienborn seine Verteidigungsrede.

Na also, dann sind wir uns doch einig - ab mit Interplay zum Bohnenzüchten! Obwohl angemerkt werden sollte, daß bei exakter Erfüllung der von Com-

modore ausgegebenen Spezifikationen für Amiga-Programme wirklich nur Schnecken oder Mauerblümchen herauskommen können. Aber welche (guten) Programmierer hätten sich je daran gehalten?

Was nun die Einschätzung der „Freundin“ gegenüber den MS-DOSen betrifft, so sollte man doch auf dem Boden bleiben. Ein 486er ist nun mal schneller, Sound- und vor allem SVGA-Karten gehören heute längst zur Standardausstattung und bringen astreine Ergebnisse - warum also so tun, als wäre der Amiga der leistungsfähigste Rechner weit und breit? Hat nicht Commodore gerade erst schmerzhaft erfahren müssen, daß die Miete in einem Luftschloß auf Dauer unbezahlbar ist? Die beste Lebensversicherung für den Amiga scheint uns eine realistische Einschätzung seiner Stärken UND Schwächen zu sein! Just so, wie sie Lars Hillesheim in seinem Brief vorgenommen hat...

WIR BASTELN UNS EINEN GEGNER

Zuerst möchte ich mich als Hobby-Biologe über eine interessante Spezies auslassen, welche man in freier Wildbahn, aber auch in der Medienlandschaft nicht selten antrifft: den gemeinen Computerspielgegner! Niedlich, nicht gerade pflegeleicht, aber doch irgendwie unterhaltsam. Glücklicherweise dürfen sich diejenigen schätzen, welche (wie ich) ein solches Exemplar als Schoßtierchen in der eigenen Familie haben - aber was ist mit all den anderen?

Nun, es gibt ein ganz einfaches Rezept, mit dem man sich so etwas leicht zusammenmischen kann: Man nehme 20 kg Intoleranz, 15 kg Ignoranz, weitere 15 Kilo Vorurteile, 10 kg Subjektivität, 5 kg Fehlinformationen sowie eine gehörige Prise Wichtigtuerei. Das Ganze schmeckt man mit einem kräftigen Schuß Engstirnigkeit ab und gießt es auf ein menschenförmiges Back-

blech. Nun für etwa drei Stunden ab damit in den Ofen, und schon ist einer dieser klugen Menschen fertig... But now to something completely different! Ich habe mir mal über die verschiedenen objektiven Kriterien Gedanken gemacht, anhand derer man eine Spielkonsole beurteilen kann; also Leistungsfähigkeit der Hardware, Softwareunterstützung, Ausbaufähigkeit usw. Dieser Versuch, die heutzutage erhältlichen Geräte nach bestem Wissen und Gewissen zu bewerten, führte zu folgendem Ergebnis: Auf Platz eins steht das CD³², dicht gefolgt vom Mega Drive. Jaguar und 3DO hingegen finden wir in der unteren Hälfte der Tabelle, vor allem wegen mangelndem Soft-Support. Na, das ist doch 'n Ergebnis, oder? meint Helmut Sauter aus Langenargen.

Wir haben Deine Bastelanleitung natürlich ausprobiert, allerdings mit mäßigem Erfolg: Die ersten paar Computerspielgegner Marke Eigenbau studierten sofort Pädagogik und wurden dann Fernsehredakteure, alle weiteren Versuche bewarben sich umgehend bei der BPS – nicht einer wollte als Schoßtierchen bei uns bleiben! Experimente mit geringeren Dosen führten jedoch zu kompletten Fehlschlägen, weshalb unser Bundeskanzler jetzt dauernd „Aufschwung Ost“ zockt und die Bundeswehr ein Werbespiel nach dem anderen produziert...

REIZENDE ROBOTER

Ich möchte gerne wissen, ob „Rise of the Robots“ auch für den 500er erscheint. Eure Konkurrenz behauptet nämlich, das Game komme nur für CD³² bzw. CD-ROM! klagt Martin Riembauer aus Ingolstadt.

Das kommt davon, wenn man auf die Konkurrenz hört: Richy hat nämlich schon ein 500er-Vorabdemo gesehen!

VIVE LA FRANCE

Nachdem wir nun schon mitten im Sommer stecken, könnte Euch eigentlich einer Eurer treuesten Leser mal ein paar Urlaubsgrüße aus Paris schicken. Dachte ich mir jedenfalls, und deshalb: herzliche Grüße aus Paris! verabschiedet sich Sven Wagenhöfer mit einem popig bunten Bild vom Eiffelturm.



Danke, wirklich sehr nett. Und wo sind die Pariser? Bäh, geschmackloser Scherz...

VIVE LA FREEZE

Ich möchte Euch mal fragen, wie man diese Freezer-Codes eingibt, weil ich das noch nicht gecheckt habe. Welche Tasten muß man drücken, damit der Rechner bzw. das Game diese Codes anerkennt? ist Christian Müller aus Schweinfurt leider auf dem Holzweg.

Zuallererst muß man dafür natürlich einen Freezer (etwa das „Action Replay“) haben. Und weil Du offensichtlich kein solches Mogel-Modul besitzt, empfehlen wir Dir dringend, die nächste Ausgabe nicht zu verpassen, da wird es nämlich ein großes Special zum Thema „Selber Cheaten“ geben!

FRAGEN MACHT SCHLAU

Liebe Mehlbox, Du hältst Dich wohl für besonders schlau, weil Dir auf jede dämliche Frage noch eine dämliche Antwort einfällt? Aber damit ist's jetzt vorbei, denn heute kriegst Du die Antwort-

CALL
AND
PLAY

02803 - 1359
02803 - 719



Versandanschrift:
S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Versandtelefon:
Mo.-Fr. 9.30 - 18.30 Uhr
Faxbestellungen:
02803 - 8161

Ladenlokale Softwarehouse
46483 Wesel - Dudenpassage
47533 Kleve - Gasthausstr. 12
47608 Geldern - Glockengasse

Amiga Amiga

| | | | | | | | | |
|--------------------|----|-------|------------------|----|-------|-------------------|----|-------|
| 1849 | DV | 64,95 | Last Act.Hero | DA | 29,95 | Naughty Ones | DA | 44,95 |
| Alien 3 | DA | 47,95 | Lemming1 und | | | Oscar | DA | 44,95 |
| Alienbreed 2 | DA | 47,95 | Sim City | DA | 69,95 | Out to Lunch | DA | 47,95 |
| Ambermoon | DV | 69,95 | Lionheart | DA | 35,95 | Pinb.Fantasies | DA | 49,95 |
| Anstoss | DV | 67,95 | Locomotion | DV | 54,95 | Sabre Team | LV | |
| Anst.WorldCu | DV | 54,95 | Lothar Mathäus | DA | 59,95 | Simon Sorcerer | DV | 69,95 |
| Apocalypse | DA | 47,95 | Lotus Copilation | DA | 54,95 | Soccer Kid | DA | 54,95 |
| Arcade Pool | DA | 29,95 | Mad TV | DV | 35,95 | Star Trek | DV | 64,95 |
| Aufschw. Ost | DV | 57,95 | Magie Boy | DA | 49,95 | Zool 2 | DA | 44,95 |
| Beneath the | | | Manch.Unitt.P.L. | DV | 59,95 | | | |
| Steel Sky | DV | 54,95 | Micro Masch. | DA | 47,95 | | | |
| Battletoads | DA | 36,95 | Missl. a. Xerion | DA | 47,95 | | | |
| Big Sea | DV | 59,95 | Monk.Island 1 | DV | 35,95 | | | |
| Body Blows | DA | 29,95 | Monk.Island 2 | DV | 47,95 | Allen Breed Edit. | DA | 39,95 |
| Body Blows - | | | Mortal Combat | DA | 49,95 | Arabien Nights | DA | 44,95 |
| Galactic | DA | 47,95 | Naughty Ones | DA | 47,95 | Beavers | DA | 54,95 |
| Brian t. Lion | DA | 47,95 | Nr. Nutz | DV | 47,95 | Body Blows | DA | 54,95 |
| Buban Stix | DA | 49,95 | Oscar | DA | 47,95 | Buba'n Stix | DA | 49,95 |
| Bundesliga Manager | | | Oxyd Magnum | DA | 47,95 | Captive 2 | EV | 64,95 |
| Profes. 2.0 | DV | 67,95 | Pherihellion | DA | 47,95 | Chamb.Shaolin | DA | 49,95 |
| Bundesliga Manager | | | Pinb.Spec.Edit. | DA | 59,95 | Chaos Engine | DA | 49,95 |
| Hattrick | DV | 79,95 | Pizza Connect. | DV | 77,95 | Chuck Rock 1 | DA | 24,95 |

CD 32



Bundesliga Manager Hattrick

79,95

| | | | | | | | | |
|-----------------|----|--------|------------------------|----|--------|-----------------------|----|-------|
| Burntime | DV | 64,95 | Reunion | DV | LV | Gunship 2000 | DA | 57,95 |
| Campaign 2 | DV | 64,95 | Robins.Requiem | DV | x59,95 | Humans 1 + 2 | DA | 57,95 |
| CannonFodder | DV | 49,95 | S.U.B. | DV | x54,95 | James Pond | DA | 59,95 |
| Chaos Engine | DA | 47,95 | SecondSamurai | DA | 59,95 | Labyrinth a. Time | EV | 49,95 |
| Charthbreaker | DV | x57,95 | Sens.Socc.Intern | DA | 39,95 | Lemmings 1 | DA | 44,95 |
| Christ.Kolumb | DV | 74,95 | Sierra Soccer | DV | 47,95 | Lotus Compilat. | DA | 49,95 |
| Cliffhanger | DA | 35,95 | Simon Sorcerer | DV | 64,95 | Mean Arenas | DA | 42,95 |
| Combat Air - | | | Skidmarks | DA | 47,95 | Microcosm | DA | 94,95 |
| Patrol | DA | 59,95 | Soccer Kid | DA | 49,95 | Morph | DA | 44,95 |
| Cool Spot | DA | 54,95 | Space Legends | DA | 64,95 | Naughty Ones | DV | 44,95 |
| CrashDummie | DA | 47,95 | Spaceward HO! | DV | 67,95 | Nigel Mansel | DA | 59,95 |
| Crazy Sports- | | | Surf Ninja | DA | 54,95 | Pinball Fantasies | DA | 54,95 |
| Foosball | DA | 54,95 | Syndicate | DV | 59,95 | Pirates Gold | DA | 54,95 |
| Cyberpunk | DA | 54,95 | Term.2 Arcade | DA | 49,95 | Seek & Destroy | DA | 44,95 |
| Darkmare | DV | 59,95 | The Lost Viking | DV | 64,95 | Sleepwalker | DA | 49,95 |
| Death or Glory | DV | 79,95 | Tornado | DA | 59,95 | Striker | DA | 49,95 |
| Das schw.Auge | DV | 69,95 | Trivial Pursuit | DV | 29,95 | Total Carnage | DA | 49,95 |
| Deep Core | DA | 54,95 | Turrican 3 | DA | 59,95 | Trolls | DA | 49,95 |
| Der Patrizier | DV | 64,95 | U. F. O. | DV | x64,95 | Zool | DA | 49,95 |
| Der Clou | DV | 64,95 | Uridium 2 | DA | 47,95 | | | |
| Die Siedler | DV | 79,95 | When two - | | | | | |
| Diggers | DV | 64,95 | Worlds War | DA | 67,95 | | | |
| Dispos.Hero | DA | 47,95 | World Cup Compilation: | | | | | |
| Dogfight | DA | 64,95 | Goal/Sens.Soccer | | 49,95 | abschaltbar | | |
| Doofus | DA | 47,95 | Striker/Champ.Manag.94 | | | Bus | | |
| Dracula | DA | 29,95 | WWF 1 | DA | 29,95 | nur | | |
| Dune 2 | DV | 49,95 | WWF 2 | DA | 29,95 | | | |
| Eish.Manager | DV | 72,95 | WinterOlympics | DA | 59,95 | | | |
| Elfmansia | DA | 47,95 | Zool 2 | DA | 47,95 | | | |
| Elite 2 | DV | 52,95 | | | | | | |
| Empire Soccer | DV | 49,95 | | | | | | |
| Eye o.t.Storm | DV | 59,95 | | | | | | |
| F 1 Autorennen | DA | 59,95 | Alienbreed 2 | DA | 49,95 | | | |
| F117 Nightha | DA | 64,95 | Anstoss | DV | 67,95 | für A600 auf 2 MB | | 99,95 |
| Flashback | DV | 59,95 | Anst.WorldCup | DV | 49,95 | | | |
| Form.One GP | DA | 77,95 | Arcade Pool | DA | 29,95 | | | |
| Genesis | EV | 54,95 | Brian the Lion | DA | 44,95 | | | |
| Goblins 2 | DV | 66,95 | Burning Rubber | DA | 54,95 | | | |
| Goblins 3 | DV | 66,95 | Burntime | DV | 64,95 | | | |
| Goal | DA | 29,95 | Chaos Engine | DA | 44,95 | | | |
| Gunship 2000 | DA | 64,95 | Christ.Kolumbu | DV | 69,95 | | | |
| Hanse Deluxe | DV | x39,95 | Civilization | DV | 59,95 | Gravis Game Pad | | 39,95 |
| Heimdal 2 | DV | 62,95 | D-Generation | DA | 29,95 | Gravis Joystick | | 49,95 |
| History Line | DV | 62,95 | Der Clou | DV | 59,95 | | | |
| Imp.Miss.2025 | DA | 54,95 | Gunship 2000 | DA | 67,95 | | | |
| Indy 4 Adv. | DV | 47,95 | Heimdal 2 | DV | 59,95 | | | |
| Innoc.Caught | DA | 64,95 | Jurassic Park | DV | 49,95 | | | |
| Jack Nicol.Golf | | | Kick OFF 3 | DA | 49,95 | | | |
| Jurassic Park | DV | 49,95 | Kings Quest 6 | DV | x54,95 | RUF DOCH MAL AN !!!!! | | |

Amiga Laufwerk extern

119,95

Speicherweiterung

512 KB für A 500

49,95

Amiga 1200

Mouse für Amiga/Atari

29,95

Inland ab 250,- DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM
Nachnahme 9,90 DM Porto zzgl. 3,- DM Zahlkartengebühr
DV=Spiel deutsch/DA=deutsche Anleitung/V=im Vorbereitung
X= Bei Anzeigerschluss noch nicht vorrätig

Irrtümer vorbehalten

AMIGA / AMIGA 1200*

| | | | |
|---------------------------|----------|--------------------------|----------|
| 1889 (A1200) | DV 85,97 | MANIAC MANSION 2* | DV 85,77 |
| A 320 AIRBUS EUR. OD. USA | DA 65,97 | MICRO MACHINES | MA 46,17 |
| A-TRAIN | DV 79,17 | MIG 29 SUPER FULCROM | EV 26,37 |
| A-TRAIN CONSTR. SET | DA 39,57 | MISSILES OVER XERION | DA 46,17 |
| ALIEN 3 | MA 46,17 | MONKEY ISLAND 1 OD. 2 | DV 46,17 |
| ALIEN BREED 2 (A1200) | MA 52,77 | MONOPOLY | DV 46,17 |
| AMBERMOON | DV 78,16 | MORPH | EV 46,17 |
| ANSTOSS Worldcup (A1200) | DV 52,77 | MORTAL KOMBAT | DV 52,77 |
| APOCALYPSE | MA 46,17 | MR. NUTZ | MV 52,77 |
| ARCADE POOL (A1200) | MA 19,77 | NAUGHTY ONES (A1200) | DA 46,17 |
| AUFSCHWUNG OST | DV 59,37 | NO SECOND PRIZE | DA 52,77 |
| BATTLE TEAM | DV 65,97 | OSCAR (A1200) | MA 46,17 |
| BENEATH A STEEL SKY | DV 65,97 | OXYD MAGNUM | MA 46,17 |
| BIG SEA | DV 59,37 | PENTHOUSE DELUXE | DV 52,77 |
| BODY BL. GALACTIC (A1200) | MA 52,77 | PERIHELION | DA 46,17 |
| BRIAN THE LION (A1200) | DA 46,17 | PINBALL DREAMS/FANTASIES | MA 59,37 |
| BUNDESLIGA PROF.2.0 | DV 65,97 | PIZZA CONNECTION | DV 79,16 |
| BUNDESLIGA 3 HATTRICK* | DV 85,76 | POLICE Q. 1 OD. 2 | MA 32,97 |
| CAMPAIGN 2 | DV 52,77 | PREMIER MANAGER 2 | DV 46,17 |
| CANNON FODDER | DV 52,77 | PRIME MOVER | MA 52,77 |
| CARIBBEAN DESASTER* | DV 79,17 | PRINCE OF PERSIA | DA 26,37 |
| CHAMPION MANAGER ITALIA | EV 46,17 | PUGSY | DA 59,37 |
| CHAOS ENGINE (1MB/A1200) | MA 46,17 | QUEST FOR GLORY 1 OD. 2 | MA 39,57 |
| CRASH DUMMIES* | DA 46,17 | RETURN O.T. MEDUSA GOLD | DV 65,97 |
| CYBERPUNKS | DA 52,77 | RISE OF THE ROBOTS* | DA 72,57 |
| DANGEROUS STREETS(A1200) | MA 46,17 | ROBOCOP 3 | EV 26,37 |
| DARKMERE | DV 59,37 | SECOND SAMURAI (A1200) | DA 59,37 |
| DAS SCHW. AUGE | DV 72,57 | SEEK & DESTROY | MA 39,57 |
| DAS SCHWARZE AUGE 2* | DV 78,17 | SIERRA SCHWORLD CAM.* | DV 46,17 |
| DEATH OR GLORY | DV 65,77 | SIM CITY & LEMMINGS | DA 65,97 |
| DELIVERY AGENT | DV 32,34 | SIMON THE SORCERER | DV 65,97 |
| DER CLOU (A1200) | DV 65,97 | SKIDMARKS | MA 46,17 |
| DER SCHATZ IM SILBERSEE* | DV 79,16 | SOFTWARE MANAGER | DV 65,97 |
| DIE SIEDLER | DV 79,16 | STREET FIGHTER 2 | MA 26,37 |
| DISPOSABLE HERO | DA 46,17 | SYNDICATE | DV 59,37 |
| DRACULA | MA 32,97 | TEAM 17 COLL. VOL. 1 | MA 52,77 |
| DUNE | DV 59,37 | TERMINATOR2/ARC | MA 39,57 |
| DUNE 2 | DV 59,37 | THOMAS TANK ENGINE 2 | MA 26,37 |
| DYNABLASTER | DA 65,97 | TORNADO | DA 65,97 |
| DYNATECH (A1200) | DV 52,77 | TRAINER | DV 65,97 |
| EISHOCKEY MANAGER | DV 72,57 | UFO | DA 65,97 |
| ELFMANIA* | DA 46,17 | URIDIUM 2 | MA 46,17 |
| ELITE 2 | DV 59,37 | WALKER | DA 52,77 |
| EXCELLENT GAMES | DV 59,37 | WHALE'S VOYAGE (A1200) | DV 59,37 |
| EYE OF THE BEHOLDER | DV 32,97 | WIZ 'N' LIZ | DA 59,37 |
| EYE OF THE BEHOLDER II | DV 52,77 | ZOOL 1 OD. 2(A1200) | MA 46,17 |
| F1 VROOM | DA 52,77 | CD 32: | |
| F117 A NIGHTHAWK | DA 65,97 | ALIEN BREED / QUAK | DA 46,17 |
| F15 STRIKE EAGLE 2 | DA 32,97 | ALIEN BREED SPECIAL ED. | MA 26,37 |
| FATMAN (A1200) | DA 46,17 | BUBBAN STIX | EV 52,77 |
| FIRE & ICE | MA 46,17 | CAESAR & COHORT 2 | DV 52,77 |
| FLASHBACK | DV 59,37 | CASTLES 2 | DV 52,77 |
| FURY O.T. FURRIES | MV 32,77 | CHAMBERS OF SHAOLIN | MA 46,17 |
| GOAL | DV 52,77 | CHAOS ENGINE | MA 52,77 |
| GOBLINS 3 | DV 65,97 | DANGEROUS STREETS | MA 52,77 |
| GRAND PRIX | DA 75,87 | DENNIS | MA 39,57 |
| GUNSHIP 2000 | DA 65,97 | DER CLOU | DV 65,97 |
| HANSE - DIE EXPEDITION | DV 39,57 | DISPOSABLE HERO | DA 52,77 |
| HATTRICK! (1MB) | DV 65,97 | ELITE 2 | DV 59,37 |
| HEIMDALL 2 (A1200) | DV 65,97 | F-17 / PROJECT X | MA 46,17 |
| HISTORY LINE 1914-18 | DV 66,97 | FORMULA 1 GRAND PRIX | MA 72,57 |
| IMPOSSIBLE MISSION 2025 | DA 65,97 | FURY OF THE FURRIES | MV 52,77 |
| INDY 3 OD. 4 | DV 46,17 | GUNSHIP 2000 | DA 59,37 |
| INNOCENT UNTIL CAUGHT | DV 65,97 | HEIMDALL 2 | DA 65,97 |
| ISHAR 2 (A1200) | DV 52,77 | INT. KARATE + | MA 32,97 |
| ITALY 90 | EV 19,77 | LABYRINTH OF TIME | EV 42,87 |
| K 240 | DA 52,77 | LEGACY OF SORASIL | EV 52,77 |
| KAISER | DV 92,37 | LIBERATION (CAPT.2) | DA 65,97 |
| KICK OFF 3 (nur A1200) | DV 59,37 | MICROCOSM | DA 32,37 |
| KINGS Q.1 OD. 2 | MA 26,37 | OVERKILL/LUNAR C | MA 52,77 |
| KINGS QUEST 6* | DV 65,97 | PINBALL FANTASIES | MA 59,37 |
| KOLUMBUS (A1200) | DV 72,57 | PIRATES GOLD | DA 59,37 |
| LEGACY OF SORASIL | EV 46,17 | PREY | MA 52,77 |
| LEG. OF KYRANDIA 1 OD. 2* | DV 65,97 | SECOND SAMURAI | DA 52,77 |
| LEIS. S. LARRY 1,2 ODER 3 | MA 32,97 | SEEK & DESTROY | DA 46,17 |
| LEMMINGS 2 | DV 59,37 | SLEEPWALKER | EV 65,97 |
| LIBERATION/CAPT.2 | EV 52,77 | SUP. MENTHANE BROTH. | MA 52,77 |
| LIONHEART | MA 32,97 | SUPER STARDUST | MA 52,77 |
| LOST VIKINGS | DV 65,97 | ULTIMATE BODY BLOWS | MA 59,37 |
| MAD NEWS | DV 65,97 | URIDIUM 2 | EV 46,17 |
| MAGIC OF ENDORIA* | DV 65,97 | WHALE'S VOYAGE | DV 52,77 |
| MANIAC MANSION | DV 26,37 | ZOOL 1 OD. 2 | DV 52,77 |

QUICKSOFT GMBH
Rm Roppenschneller 16
78183 Hüfingen
tel.: 0771/64440
fax: 0771/64449
mbox: 0771/64442

* (A1200) = AGA-Version zum gleichen Preis wie A500.
Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr.
Preisänderungen vorbehalten.
Lieferung per Postnachnahme; zzgl. 12 DM Versand
Vorauszahlung (Scheck, Bankinzug); 9 DM Versand
Versandkostenfrei ab 250 DM, 5 DM Mindermengenzuschlag bei Bestellungen unter 50 DM.

MAILBOX

ten gratis – also wirst Du Dir ein paar Fragen ausknobeln müssen:

- 1) Ja.
- 2) Nein.
- 3) Da gibt es wohl eine Reihe von Unterschieden, die bei einer so wichtigen Entscheidung bedacht werden wollen.
- 4) Ja, mit einer alten AJ, einer Flasche Jack Daniels und einem Paket Plastiksprengstoff – der Erfolg der Aktion hängt dann von Daisys Intelligenz ab.
- 5) Aber sicher, wir haben auch schon einen Namen dafür: Brork-TV.
- 6) Dafür gibt es doch Michael!!!

glaubt Jan Wöbbeking aus Niedernwöhren.

Als Leserbriefonkel bis Du eine Wucht! Schick uns doch bitte so etwa 12.000 Blanko-Antworten, die werden dann unter allen Einsendern verlost, und wir können in den Biergarten gehen. Als Belohnung hier die gewünschten Fragen:

- 1) Würdest Du Deinen Blanko-Antworten wohl auch gleich einen Blanko-Scheck für uns beilegen?
- 2) Erwartest Du dafür eine Gegenleistung?
- 3) Warum hat Claudia Schiffer nur diesen David Copperfield genommen und nicht Papa Joe?
- 4) Kann Joe seinen Konkurrenten mit Hilfe eines ausgebildeten Killerhunds vielleicht doch noch aus dem Feld bomben?
- 5) Wird die Aktion bei Erfolg im Fernsehen übertragen?
- 6) Und wer macht den Sündenbock, wenn's danebengeht?

ENGLANDS UHREN GEHEN ANDERS?

Mich wundert immer wieder, wie die englischen Amiga-Zeitschriften es schaffen, Spiele oder Hardware lange im voraus zu Gesicht zu bekommen – und oft genug stehen die Games dort ja auch tatsächlich wesentlich eher als bei uns in den Regalen. Apropos: Habt Ihr schon was von den Games „Western Front“ bzw. „Settlers“ gehört?

hofft Bernd Heuberger aus Markgröningen.

So, wie englische Hard und Soft naturgemäß in England eher erscheint, kommen deutsche Produkte zuerst in Teutonia heraus – das erwähnte „Settlers“ gibt es hierzulange z.B. längst, nur daß es eben „Die Siedler“ heißt. Bei „Western Front“ handelt es sich dagegen um ein Strategical von SSI, von dem vorläufig keine Amiga-Version vorliegt.

KRIEG DEM KRIEGER

Nachdem ich ja mittlerweile eine echte Diskussion über die Qualität Eurer Comics ausgelöst zu haben scheine, sehe ich mich regelrecht gezwungen, zum Leserbrief von Olaf Bathke aus dem letzten Heft Stellung zu nehmen. Ich muß in der Tat zugeben, daß sich der Krieger-Strip ständig verbessert, bei den letzten beiden Ausgaben bin ich schier niedergebrosen vor Lachen. Allerdings bin ich mir ziemlich sicher, daß mein Hauptkritikpunkt damals der Brork-Comic war – und der ist zwischenzeitlich sogar noch schlechter geworden! Er ist nicht nur dämlich (was an sich nicht schlecht ist), nein, er ist einfach nicht witzig. Was waren das noch für Zeiten, als Zumpft-Pistolen, Krötenklatschen oder der Castlemaster vom Mastercastle diesen Comic dominierten. Seufz...

Aber da ich ja jetzt von Olaf weiß, wie schwierig es ist, jeden Monat eine kreative Viertelstunde zu haben (grins), habe ich mir erlaubt, Werners Copyright zu ignorieren und Euch auch mal einen Krieger-Strip zu zeichnen – ich hoffe, er gefällt Euch!

meldet sich mal wieder Markus Ziegler aus Plochingen zu Wort (und Bild).

Schon zur Wahrung des guten Rufs unserer Comic-Impressarios würden wir Dir jetzt gerne sagen, daß Du keine Ahnung

ÜBERQUALIFIZIERT?

Gerade erhielt ich die neueste Ausgabe des Amiga Jokers, und obwohl ich bisher alle Unzulänglichkeiten mit einem Schmunzeln übersehen konnte, sehe ich unser jahrelanges Bündnis nunmehr gefährdet: In der Antwort zum Leserbrief „Talk um Turm“ schreibt Ihr, daß ein A4000/040 im Gegensatz zu seinem abgespeckten Bruder spieleuntauglich sei. Diese Behauptung ist schlichtweg falsch! Denn zum einen ist der A4000, egal in welcher Version, auch nur ein vergrößerter A1200, zum anderen machen viele Games dank der höheren Geschwindigkeit erst richtig Spaß. Und falls es doch noch irgendein mies programmiertes Spiel gibt, das die Turbopower nicht verträgt, dann läßt sich diese im internen Setup-Menü auf Standard-Niveau drosseln.

Bleibt nur noch die Frage, welche Qualifikationen Joker-Schreiber heutzutage vorweisen müssen. Fachwissen kann es wohl nicht sein, sonst wäre Euch bekannt gewesen, daß mit einem „Wachsdruker“ ganz klar ein Thermo-Transfer-Druker gemeint sein muß. Wenn Ihr also vom Thema nichts versteht, dann tut doch

wenigstens nicht so als ob! Trotzdem möchte ich Euch zum nunmehr fast erwachsenen Joker gratulieren; auf dem Spielesektor ist er erste Wahl.

(ver)endet Frank Jonas aus Lohmar-Ellhausen versöhnlich.

Also, erstens haben wir nichts von „spieleuntauglich“ geschrieben – die Formulierung lautete „nicht besonders spielekompatibel“, was ja wohl ein kleiner Unterschied ist. Zweitens besitzen wir natürlich selbst so ein Gerät und wissen daher, worüber wir reden. Drittens ist die Maschine wegen ihres 68040-Prozessors alles andere als ein großer 1200er (der arbeitet mit 'nem 68020), und viertens liegt das Problem genau in diesem Prozessor, woran auch das Setup-Menü nichts Grundsätzliches ändern kann, selbst wenn sich damit so mancher Hänger doch noch zum Laufen überreden läßt.

Nun zu unserer fachlichen Qualifikation: Der sogenannte Thermo-Drucker arbeitet mit einem sich erhitzenden Druckkopf, der ein spezielles, wachsbeschichtetes Papier benötigt. Seine Weiterentwicklung, der Thermo-Transfer-Drucker, kommt mit normalem Papier aus, da er die (Wachs-) Farbe, die er quasi aufschmilzt, aus einer Farb-

band-Kassette nimmt. Und weil hier so viel von Wachs die Rede ist, vermutet Frank wohl, dies sei der gesuchte Wachsdruker – was auch durchaus einleuchtend klingt. Ist (zu) spätes Schalten eigentlich ein Kündigungsgrund?

VERNÄHT UND ZUGEFLUCHT!

Ich plane seit einiger Zeit, eine Sammlung der besten Schimpfworte zusammenzustellen. Sofern ich genug Feedback habe, will ich das Ganze erweitern: auf Bußgelder für Beamtenbeleidigung bzw. Autofahrerflüche, auf Wirkung (wer ist wann und wie am meisten beleidigt) und was alles sich sonst noch finden mag. Solltet Ihr Interesse haben, so schreibt mir doch einfach. Ich werde Euch jederzeit auf dem laufenden halten, und Ihr seid herzlich eingeladen, zu jedem Schimpfwort Euren Senf dazuzugeben. Oder wißt Ihr einfach nur ein paar gute Beleidigungen? Immer her damit!

fordert Julian Wolf, Rheinstr. 3, 64404 Bickenbach.

Als besonders schlimme Beleidigung gilt bei uns „Du Redakteur!“, was sich in Extremfällen durch „Chefredakteur“ steigern läßt und im besonders

unflätigen „Joker-Redakteur“ gipfelt. Sollten die Leser noch ungezogenere Beschimpfungen kennen (was wir uns nun wirklich nicht vorstellen können...), so haben sie ja jetzt Deine Adresse.

NUR KEINE BELEIDIGUNGEN...

...bloß weil die Leserbriefseite hier zu Ende ist. Erstens sammelt Julian Schimpfworte und nicht wir (wir sind froh, wenn wir mal zehn Minuten lang keines zu hören kriegen), und zweitens geht's ja in der nächsten Ausgabe weiter – vielleicht sogar ausgerechnet mit Deinem Brief?! Also her mit den Anregungen und Vorschlägen, mit dem Lob und der Kritik. Sollte Dein Schrieb von allgemeinem Interesse sein, wird er demnächst gedruckt, andernfalls gibt's eine persönliche Antwort von uns; allerdings nur, wenn RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt. Auch sollten wir den Absender und der Briefträger unsere Adresse lesen können, letztere lautet immer noch:

**JOKER VERLAG
„MAILBOX“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN**

Krieger



In den USA mag Soccer wieder passé sein, am Amiga geht's jetzt erst richtig los: mit einem voll spielbaren Gratis-Demo des runden Meilensteins „BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK“ und beschleunigter sowie verbilligter Joker-Lieferung!

Der Ball ist rund, doch dieses Angebot ist runder: Im Abo erhält man alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9, also für locker geflankte 63,- DM (Ausland: 75,- DM). Die Hefte knallt Euch dann regelmäßig der Postbote ins Netz, regenfest und umweltschonend verpackt natürlich – und meist auch ehe der Kioskbesitzer die Abseitsfalle riecht! Mehr noch, denn jeder Neuabonnent erhält diese Top-Prämie:

DAS WM-ABO



ein voll spielbares Demo von „BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK“, dem neuen Supergame von Software 2000. Der Nachfolger des legendären Bestsellers „Bundi Prof.“ kann in dieser Version eine Saison lang nahezu ohne Abstriche gegenüber der Verkaufsfassung gespielt werden, nur ein paar zweitrangige Optionen (etwa Load/Save) fehlen!

Allerdings steht unser spezielles WM-Angebot nur während der Angebotszeit dieser Ausgabe, füllt also noch heute den Coupon aus (Fotokopien gelten auch) und dribbelt damit zum Briefkasten. Einen Fallrückzieher später gehört Ihr dann zu jenen Glücklichen, die bei jeder Aboverlängerung eine neue Spitzenprämie kassieren!

EINFACH WELTKLASSE: EINE VOLL SPIELBARE DEMOVERSION VON „BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK“ FÜR JEDEN NEUABONNENTEN!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: _____ / _____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: _____

KONTO - NUMMER: _____

GELDINSTITUT: _____

BANKLEITZAHL: _____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐

NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo - Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

STARLORD

Nach „Wing Commander“ und „Elite II“ wird die Amiga-Galaxis nun erneut von kriegerischen Wirren heimgesucht – wie einst im PC-Universum hat MicroProse nämlich auch hier die galaktische Monarchie eingeführt.

Die ferne Zukunft erinnert politisch also an die ferne Vergangenheit, man bekommt es mit einem Galakto-Feudalismus samt Kaiser, Grafen und Lakaiken zu tun. Einen dieser Blaublüter dirigiert fortan der Spieler, während Kollege Computer all die ungezählten anderen steuert. Nur, daß man selbst zu Beginn halt noch ganz am Anfang seiner Karriere steht und bloß über einen einzigen Planeten gebietet, während ringsum Welten erobert, Bündnisse geschmiedet und allerhöchste Tiere gestürzt werden...

Um nun eines Tages Kaiser anstelle des Kaisers zu werden, benötigt der kleine Prinz, äh, Lord neben einem ausgeprägten Sinn für Militärstrategie auch einige Talente in Sachen Wirtschaftspolitik und Diplomatie sowie (optional) eine gestandene Pilotenausbildung. In der Praxis hat man sich diesen Werdegang so vorzu-

stellen: Fliege mit der anfänglich zur Verfügung stehenden Flotte zu deinen Nachbarsternen und erobere sie, nutze im Handels-Screen die von den diversen Welten produzierten Ressourcen (frischen Sprit oder neue Kreuzer gibt's halt nicht überall), vermeide es, dich mit

freundlich gesonnenen Herrschern oder gar Mitgliedern deiner eigenen Familie anzulegen, versuche statt dessen, mit anderen Sippen Bündnisse einzugehen – und plündere eroberte Planeten erst mal ordentlich aus! Im Falle einer kriegerischen Auseinandersetzung stehen dann drei Möglichkeiten zur Wahl. So kann man erstens die „Kurzfassung“ anklicken und sich mit einer schlichten Meldung über Sieg oder Niederlage begnügen, zweitens auf einer Wabekarte variantenreiche Taktik-Gefechte führen und drittens selbst den Steuerknüppel eines Raumers in die Hand nehmen. Diese Eigeninitiative führt zu furiosen, wenn auch selbst mit Stick nicht einfach zu steuernden 3D-Kämpfen im All. Na, jedenfalls waren die Szenen anno DOSe mal furios – am Amiga sind sie zwar immer noch schnell (jedenfalls am



Der Mager-Kampf

Prügel im Weltraum...



1200er), haben aber an optischem Reiz verloren. Hier waren bei den Sternenfliegern von Origin bzw. Gametek offenbar die besseren Konvertierer beschäftigt. Auch das tolle Intro ist leider gestorben, doch gerieten die vielen, mit bunten Backgroundgrafiken hinterlegten Menü- und Datenscreens erfreulich hübsch. Beim auf die Kampfsequenzen beschränkten Sound (dramatische Musik und ebenso dramatische Effekte) kann diese Version dem PC-Vorfänger zudem locker das Wasser reichen. Schade nur, daß man wegen der ziemlich mißratenen Maussteuerung im Strategieteil weitgehend auf die Tastatur zurückgreifen muß, auch wenn das recht ordentlich klappt.

Die Aktionisten unter den Starlords mögen also etwas enttäuscht sein, für Strategen und Simulanten hält das Game aber so manchen Leckerbissen parat! (jn)



Wohin des Wegs?



Kanonboot oder Diplomatie?



STARLORD (MICROPROSE)

STRATEGIE-SIMULATION

78%

„FACETTENREICH“



| | |
|------------|-----|
| GRAFIK | 74% |
| ANIMATION | 69% |
| MUSIK | 80% |
| SOUND-FX | 79% |
| HANDHABUNG | 66% |
| DAUERSPASS | 80% |

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 99,-

| | |
|-------------------|----------------|
| SPEICHERBEDARF | 1 MB |
| DISKS/ZWEITFLOPPY | 3 JA |
| HD-INSTALLATION | EMPFEHLENSWERT |
| SPEICHERBAR | JA |
| DEUTSCH | KOMPLETT |

ZWEI TOP-MAGAZINE ZUM PREIS VON EINEM!



MULTI MEDIA
DIE PC-JOKER BEILAGE
FÜR ENTERTAINMENT
MIT CD-ROM
Nr. 1
Juli/August 94

PC JOKER
JOKER VERLAG
INFOTAINMENT FÜR
PERSONAL COMPUTER
B 12623 E
AUGUST
1994
DM 7,- / € 5,50
inkl. 7,- / € 6,50
Lit. 8880 DR 1200

**JETZT ZUSÄTZLICH
MIT HEFT IM HEFT!**

HEISSE TESTS
ROBINSONS REQUIEM
ANSTOSS WORLD CUP EDITION
RINGS OF MEDUSA GOLD
RÜSSELSHEIM
PACIFIC STRIKE

COOLE UMSETZUNGEN
DER CLOU!
DER TRAINER
DIE SIEDLER

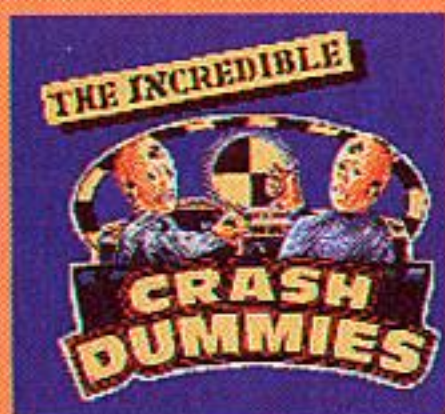
HARTE INFOS
ACTION REPLAY - WAS KANN DAS
MOGEL-MODUL?
NOVELL DOS 7 - LOHNT DER UMSTIEG?

WESHWISSEN!
TIPS, TRICKS, CHEATS, LÖSUNGEN
AL-QADIM - ULTIMA VIII
IN EXTREMIS - RAPTOR
SIN CITY 2000
DIE PLANER
DIE SIEDLER
u.v.a.

**JA TOTAL
HA-NEW
REVIEWS
ADDER**

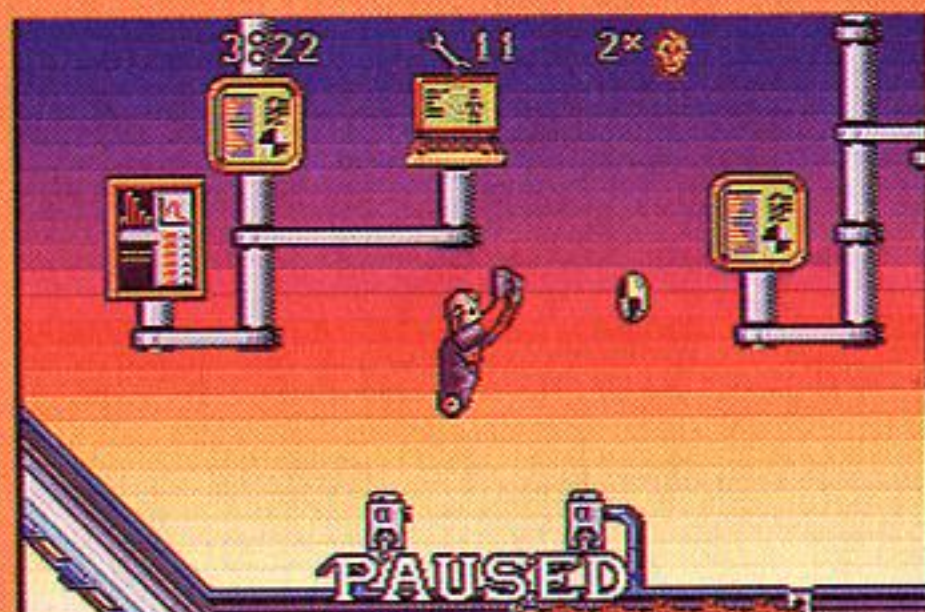


JETZT NEU AM KIOSK



Beim Deal um die Umsetzungsrechte für „Mortal Kombat“ mußte Virgin auch diese Plattformgurke von Acclaim übernehmen – ein Spiel, das trotz der Namensverwandtschaft zu einer Band alles andere als ein Hit ist. Zuerst sieht es aus wie tausend andere Jump & Runs; nicht gerade aufregend, aber auch nicht so richtig schlecht. Doch je länger man sich vor dem Monitor langweilt, um so mehr är-

ihm allerdings sein mechanisches Innenleben zustatten, denn die aufgefundenen Schraubenschlüssel eignen sich nicht nur als Wurfgeschosse, sondern auch zum Ersetzen verlorener Gliedmaßen. Am Levelende ist dann jeweils ein Fahrzeug-Crashtest zu bestehen, und ganz zum Schluß kommt der Kampf gegen den Obermütz Junkman. Sicher, das hört sich recht launig an, kommt aber am Screen irgendwie lieb- und leblos rüber. So sind Grafik und Scrolling zwar halbwegs o.k., aber genau wie Gameplay und Sound ziemlich altbacken. Und bei der Steuerung hätte man auf den Nachrutscheffekt beim Bremsen des Dummys ruhig verzichten können – so wie eigentlich auf das ganze Spiel... (ms)



Ganz allein und ohne Bein

gert man sich über dieses saft- und kraftlose Game:

Der an sich recht originelle Held ist eine Puppe, wie sie Autohersteller für ihre Crashtests verwenden. Dieser Dummy läuft, hüpfert und rutscht nun ziemlich ungenau und unter Zeitdruck durch die vier mehrfach unterteilten Spielabschnitte, in denen neben allerlei Feinden auch die genreüblichen Boni (Extraleben, Beschleuniger, Zusatzzeit etc.) auf ihn warten. Ein Sprung auf des Gegners Haupt beseitigt denselben, andere Formen der Feindberührung führen dagegen prompt zum Verlust eines Armes oder Beines, so daß unser Freund anschließend ziemlich lädiert weiterhumpeln bzw. -rutschen muß. Hier kommt

THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES (VIRGIN)

PLATFORM-ACTION

44%

„08/15“

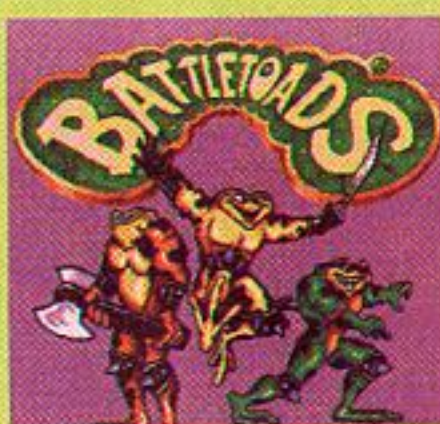


| | |
|------------|-----|
| GRAFIK | 48% |
| ANIMATION | 50% |
| MUSIK | 52% |
| SOUND-FX | 44% |
| HANDHABUNG | 50% |
| DAUERSPASS | 42% |

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 59,-

| | |
|-------------------|----------|
| SPEICHERBEDARF | 1 MB |
| DISKS/ZWEITFLOPPY | 2 JA |
| HD-INSTALLATION | NEIN |
| SPEICHERBAR | NEIN |
| DEUTSCH | HANDBUCH |



Zwei Jahre mußten die Amiganer aufs Krötenklatschen à la Mindscape warten – Konsolenbesitzer wissen dagegen längst, daß man als Liebhaber sprungstarker Amphibien besser bei den bewährten „Turtles“ bleibt. So richtig nett ist hier nur das Intro, denn beim eigentlichen Spielstart wird sofort auf das

zählen, denn von der popelig gezeichneten Grafik über das erbärmliche Scrolling und die lieblosen Animationen bis zu den nur wahlweise erklingenden Musikstücken bzw. Sound-FX ist hier eigentlich alles danebengegangen, was überhaupt danebengehen kann. Das gilt auch und gerade für das Gameplay, das vor allem durch die unfairen Attacks von Feinden aus dem Off (also jenseits des aktuellen Screenausschnitts) in Erinnerung bleibt. Die Battletoads befinden sich damit technisch quasi noch auf dem Stand der 80er Jahre, während sich der Spielablauf durch einen immens hohen Frustrationsfaktor auszeichnet.

Klares Fazit: Wer diese Kröte schlucken will, darf sich nicht wundern, wenn sie ihm wie ein Stein im Magen liegt! (ms)



Ob der Grafiker wohl auf einem 64er zugange war?



halbe Bildschirmformat umgeschaltet, und das Elend nimmt seinen Lauf: Ein oder zwei Spieler sollen sich hüpfend, boxend und tretend durch ein Dutzend Levels kämpfen, was die ebenso klein geratenen wie hinterlistig agierenden Feinde nach Kräften zu verhindern suchen. Weil die Gegner komischerweise fast immer Volltreffer landen, während man sich selbst vor allem mit der hakeligen Steuerung abplagen darf, halten die drei gewährten Krötenleben dabei nicht lange vor – aber besser ein Ende mit Schrecken als ein Schrecken ohne Ende...

Nein, es macht wirklich keinen großen Sinn, jetzt alle Kritikpunkte im einzelnen aufzu-

BATTLETOADS (MINDSCAPE)

PLATFORM-ACTION

22%

„ÜBEL“



| | |
|------------|-----|
| GRAFIK | 46% |
| ANIMATION | 27% |
| MUSIK | 52% |
| SOUND-FX | 21% |
| HANDHABUNG | 24% |
| DAUERSPASS | 18% |

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 59,-

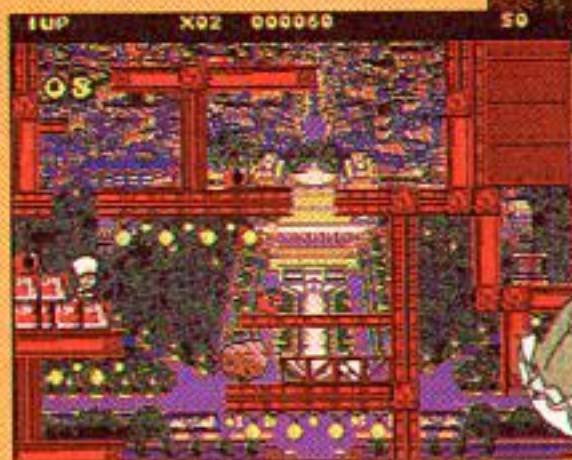
| | |
|-------------------|-----------|
| SPEICHERBEDARF | 1 MB |
| DISKS/ZWEITFLOPPY | 2 JA |
| HD-INSTALLATION | NEIN |
| SPEICHERBAR | NEIN |
| DEUTSCH | ANLEITUNG |

OUT TO LUNCH

Um ein besonderes Schmankerl will Mindscape hier den Speiseplan der Plattform-Gourmets mit AGA-Küche bereichern: Flüchtendes Gemüse und widerspenstiges Obst lassen den Alptraum aller Meisterköche wahr werden.

Unser Meister der Töpfe heißt Pierre le Chef und steckt mitten in einer kulinarischen Welt-tournee, die ihn durch Griechenland, die Schweiz, West Indies, Mexiko, China und schließlich ins heimatische „Fronkreisch“ führt. Jede dieser Stationen ist in acht Levels unterteilt und verlangt vom Magier der Kochplatte selbstredend die Verwendung frischerster Zutaten – so frisch, daß Eier, Kartoffeln oder Ananas noch munter umherlaufen und erst einmal mit dem zuvor hof-fentlich gefundenen Netz ein-gefangen werden müssen! Direkte Tuchfühlung mit sei-nen Zutaten muß Pierre dage-gen vermeiden, da er sonst vorübergehend das Bewußt-sein verliert (ein Koch mit Le-bensmittelallergie?) und den Speisen so Gelegenheit zur Flucht gibt. Es bietet sich also an, das widerspenstige Futter vor dem Fang zu paralisieren, etwa durch einen genretypi-schen Kopfsprung oder Sam-melextras wie Wurfgeschosse und feurigen Tabasco-Atem. Abgelegt werden die Beilagen schließlich durch Darüberlau-fen in einem Käfig; sind genug beisammen, öffnet sich das Tor zum nächsten Level. Da-mit das nicht zu früh geschieht, hat der Chefkoch mit Schwe-beplattformen und Sprungfe-

dem zu kämpfen, außerdem sollte er nach versteckten Bo-nusräumen Ausschau halten. Insgesamt zeichnet sich diese Umsetzung eines ursprüngli-chen Nintendo-Gerichts durch sehr ordentliche Spielbarkeit aus: Auf ihrer Pirsch macht den bis zu zwei Gemüsejägern (nacheinander) nur das Zeitli-mit zu schaffen, denn der ab-wechslungsreiche Levelaufbau bietet zwar immer neue Her-ausforderungen, jedoch prak-tisch keine unfairen Stellen. So wartet etwa die Schweiz mit rutschigen Minigletschern für geschickte Kochlöff... äh, Stick-Artisten auf, während an-dere Abschnitte derart mit an-griffslustigen Wespen oder mutierten Tomaten vollge-stopft sind, daß sie sich fast so actionreich wie „Turrican 3“ spielen. Sämtliche Sprites sind



Viel Brei verdirbt den Koch?



Die Schnitzel- bzw. Kartoffeljagd



Ab ins Töpfchen!



In der Schnee-Küche

knuddelig gezeichnet und ani-miert, auch das Parallax-Scrol-ling der kunterbunten Land-schaften klappt hervorragend – endlich mal ein Spiel, das die Fähigkeiten des 1200ers we-nigstens ansatzweise nützt! Ein Sonderlob hat sich noch die jeweils zum Szenario pas-sende Begleitmusik verdient. Prima auch, daß das Options-menü zwischen Joystick und Pad unterscheidet, selbst wenn die Steuerung bereits mit ei-nem Button prima von der

Hand geht. Festplatten und Zweitläufer werden vom Küchenchef zwar nicht be-dient, doch die minimalen La-depausen fallen kaum ins Ge-wicht. Und wer den Plattform-Service ganz ohne Wartezeiten genießen will, muß halt auf die angekündigte CD-Version war-ten, wogegen der A500 nicht auf dem Speiseplan steht. Ein bißchen schade, aber Out to Lunch ist ja nicht das erste gute Hüpfical für den Amiga – und bestimmt nicht das letzte... (rl)

OUT OF LUNCH (MINDSCAPE)

PLATTFORM-EINTOPF

76%
„LECKER“



| | |
|------------|-----|
| GRAFIK | 79% |
| ANIMATION | 75% |
| MUSIK | 82% |
| SOUND-FX | 75% |
| HANDHABUNG | 78% |
| DAUERSPASS | 75% |

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 79,-

| | |
|-------------------|------------|
| SPEICHERBEDARF | 2 MB |
| DISKS/ZWEITFLOPPY | 2 NEIN |
| HD-INSTALLATION | NEIN |
| SPEICHERBAR | LEVELCODES |
| DEUTSCH | ANLEITUNG |

D-DAY

THE BEGINNING OF THE END

Wunder über Wunder: Nach Jahren fruchtlosen Übens hat es Impressions tatsächlich geschafft, ein rundum funktionsfähiges Kriegs-Strategical aus dem Sandkastenboden zu stampfen!

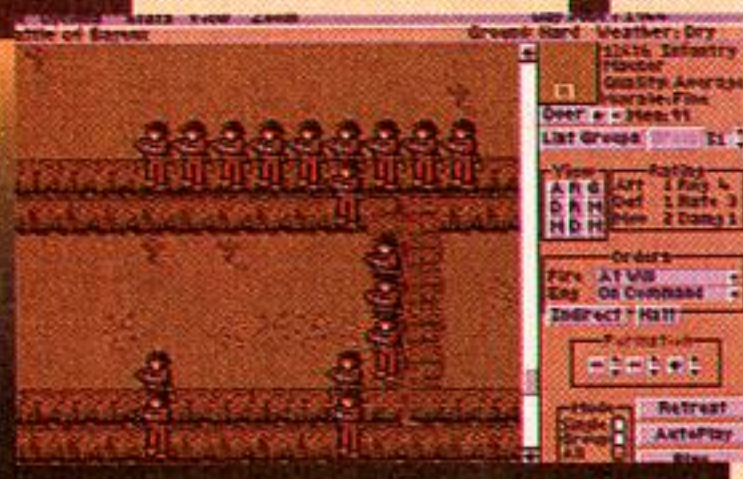
Noch dazu gehört das rare Stück zur „Strategic War-game“-Reihe, in der bisher solche Gurken wie „Rorke's Drift“ erschienen sind. Doch das Spiel zum Jubiläum der Landung der Alliierten in der Normandie anno 44 wird mit diesem schweren Erbe erstaunlich gut fertig:

Wie von den Vorgängern gewohnt, bewegen ein oder

Kampagne irgendwann in- und auswendig, so darf die geschichtlich verbürgte Ausgangssituation des Feldzugs auch abgeändert werden.

Technisch ist eine nicht übermäßig aufregende Optik à la „The Blue and the Gray“ zu vermelden; dazu gibt's trötende Marschmusik, krachende Kanonen und eine einwandfreie Maussteuerung. Auch wurden die Mängel der Vorgänger gründlich ausgemerzt (die CPU verrechnet sich z.B. nicht mehr andauernd), und manch kleine Designänderung wie etwa die nun direkt anwählbaren Einheiten macht sich positiv bemerkbar. Damit ist D-Day zwar immer noch kein Knüller, aber doch ein Schritt in die richtige Richtung. (mic)

Die Ruhe vor dem Sturm



zwei Feldherren ihre Panzer, Infanteristen etc. rundenweise und icongesteuert über die Europakarte. Dabei müssen sie vor allem strategisch wichtige Geländepunkte erobern bzw. halten und unterdessen ihre Nachschublinien und die verbleibenden Aktionspunkte im Auge behalten. Ganz ohne Kämpfe geht die historische Großtat natürlich nicht ab; dann wird auf einen Extrascreen umgeschaltet, wo man wahlweise ganze Abteilungen oder jeden Landsers einzeln im Point & Click-Verfahren kommandiert. Alternativ dazu kann man aber auch den Rechner das Ergebnis auswürfeln lassen. Und kennt man die drei Szenarien und die komplette

D-DAY (IMPRESSIONS)

KONFLIKT-SIMULATION

63%

„OKAY“



| | |
|------------|-----|
| GRAFIK | 52% |
| ANIMATION | 54% |
| MUSIK | 52% |
| SOUND-FX | 60% |
| HANDHABUNG | 72% |
| DAUERSPASS | 66% |

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 89,-

| | |
|-------------------|-------------|
| SPEICHERBEDARF | 1 MB |
| DISKS/ZWEITFLOPPY | 2 JA |
| HD-INSTALLATION | JA |
| SPEICHERBAR | SPIELSTANDE |
| DEUTSCH | NEIN |

Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

JUDGMENTDAY

Die wichtigste Seite des M

AGA inside

AMIGA 1200

AMIGA CD-32

| | | | | | |
|----------------------|----|-------|----------------------------|----|--------|
| 1869 | DV | 64,90 | 7 Gates of Jambala | EV | 59,90 |
| Airbuds | EV | 64,90 | Alfred Chicken | DA | 59,90 |
| Alien Breed II | DA | 54,90 | Alien Breed / Qwak | DA | 59,90 |
| Alfred Chicken | DA | 49,90 | Arabian Nights | DA | 47,90 |
| Anstoss | DV | 67,90 | Battlechess | DA | 59,90 |
| Anstoss World CupE | DV | 59,90 | Battletoads | DA | 59,90 |
| Body Blows | DA | 39,90 | Beavers | DA | 59,90 |
| Body Blows Galactic | DA | 54,90 | Brutal Sports Football | DA | 59,90 |
| Brian the Lion | DA | 54,90 | Bubba'n' Stix | DA | 64,90 |
| Burning Rubber | DA | 59,90 | Castles II | EV | 64,90 |
| Burntime | DV | 67,90 | Chambers of Shaolin | EV | 59,90 |
| Chaos-Engine | DA | 47,90 | Chaos-Engine | DA | 59,90 |
| Christoph Kolumbus | DV | 74,90 | Chuck Rock | DA | 39,90 |
| Civilization | DV | 69,90 | Chuck Rock II | DA | 64,90 |
| D-Generation | DA | 35,90 | D-Generation | DA | 49,90 |
| Dangerous Streets | DA | 54,90 | Dangerous Streets | DA | 59,90 |
| Darkmere(E) | DA | 68,90 | Deep Core | DA | 47,90 |
| Dennis | DA | 49,90 | Der Clou | DV | 69,90 |
| Der Clou | DV | 69,90 | Dennis | DA | 54,90 |
| Diggers | DA | 69,90 | Disposable Hero | DA | 64,90 |
| Donk | DA | 49,90 | Donk | DA | 59,90 |
| Dynatech | DV | 54,90 | Elite II-Frontier | DV | 64,90 |
| Fatman | DA | 54,90 | Fire and Ice | DA | 59,90 |
| Gunship 2000 | DA | 69,90 | Fireforce | EV | 59,90 |
| Heimdall 2 | DA | 69,90 | Fly Harder | DA | 49,90 |
| Impossible Mission | DA | 69,90 | Fury at the Furies | DA | 59,90 |
| Int.Golf Champ. | DA | 54,90 | Global Effect | DA | 69,90 |
| Ishar | DA | 59,90 | Gunship 2000 | DA | 64,90 |
| Ishar II | DV | 54,90 | Heimdall 2 | DV | 69,90 |
| James Pond 3 | DA | 69,90 | Humans 1+2 | DA | 69,90 |
| Jurassic Park | DA | 59,90 | Impossible Mission 2025 | DA | 64,90 |
| Kick Off 3 | DA | 49,90 | Int.Karate + | EV | 49,90 |
| Manchester United(E) | DA | 59,90 | James Pond 3 | DA | 69,90 |
| Morph | DA | 59,90 | John Barnes Football | EV | 49,90 |
| Naughty Ones | DV | 49,90 | Labyrinth of Time | EV | 54,90 |
| Nigel Mansell | DA | 64,90 | Last Ninja 3 | EV | 44,90 |
| Oskar | DA | 47,90 | Lemmings | DA | 59,90 |
| Overkill | DA | 49,90 | Liberation | EV | 59,90 |
| Out to lunch | DA | 49,90 | Lost Vikings | DA | 59,90 |
| Penthouse Hot Num. | DV | 59,90 | Lotus Trilogy | DA | 64,90 |
| Pinball Fantasies | DA | 54,90 | Mean Arenas | DA | 47,90 |
| Robocod | DA | 29,90 | Microcosm | DA | 94,90 |
| Ryder Cup | EV | 64,90 | Microcosm-Limited Ed. | DA | 104,90 |
| Seek & Destroy | DA | 49,90 | Morph | DA | 47,90 |
| Second Samurai | DA | 64,90 | Myth | EV | 44,90 |
| Sim Life | DV | 79,90 | Naughty Ones | DA | 59,90 |
| Simon the Sorcerer | DV | 79,90 | Nick Faldo Golf | DA | 69,90 |
| Skidmarks | DA | 54,90 | Nigel Mansell | DA | 64,90 |
| Sleepwalker | DA | 59,90 | Overkill / Lunar C | DA | 54,90 |
| Soccer Kid | DA | 59,90 | Pinball Fantasies | DA | 59,90 |
| Star Trek | DV | 69,90 | Pirates Gold | DV | 59,90 |
| Strategem | EV | 64,90 | Premiere | EV | 39,90 |
| Total Carnage | DA | 59,90 | Prey | DV | 64,90 |
| Tornado | DA | 69,90 | Project-X / F-17 Challenge | DA | 59,90 |
| Transarctica | DA | 64,90 | Robocod | DA | 59,90 |
| Trolls | DA | 29,90 | Ryder Cup | DA | 64,90 |
| Wembley Int.Soccer | DA | 54,90 | Sabre Team | DA | 64,90 |
| Whales Voyage | DV | 59,90 | Seek & Destroy | DA | 47,90 |
| When two worlds war | DA | 55,90 | Sensible Soccer | DA | 47,90 |
| Zool | DA | 47,90 | Sim City | EV | 64,90 |
| Zool 2 | DA | 49,90 | Sleepwalker | DA | 54,90 |
| | | | Striker | DA | 64,90 |
| | | | Super Methane Brothers | DA | 59,90 |
| | | | Super Putty | EV | 49,90 |
| | | | Surf Ninjas | DA | 49,90 |
| | | | Total Carnage | DA | 59,90 |
| | | | Trivial Pursuit | EV | 64,90 |
| | | | Trolls | DA | 54,90 |
| | | | Ultimate Body Blows | DA | 59,90 |
| | | | Wembley Int.Soccer | DA | 64,90 |
| | | | Whales Voyage | DV | 54,90 |
| | | | Zool | DA | 54,90 |
| | | | Zool 2 | DA | 64,90 |



JUDGMENT DAY
Die wichtigste Seite des Monats

TEL.: 07731/12248 FAX.: 07731/69921 /69755

JUDGMENT DAY
Hauptstr. 2
78224 SINGEN

AMIGA Es wurde Zeit für etwas völlig Neues.

Bestellannahme von 9⁰⁰ - 18⁰⁰
Inh. M. Böcker
PRESANDEUNG
VORSEHALTEN
Sicherheitsverpackung +2,-
Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.

Terminator 1 auf L.d. 99.-

| AMIGA | | Preis | AMIGA | | Preis | Preishits Amiga | |
|------------------------------|----------|----------------------------|----------|------------------------------|----------|-----------------------|----------|
| 1869 | DV 65,90 | Global Gladiators | DA 47,90 | 3D Pool | EV 29,90 | Titus the Fox | EV 29,90 |
| Airbus A320-American Edition | DV 83,90 | Goal | DA 54,90 | Base Attack Sub | EV 29,90 | Treasure Island Dizzy | EV 29,90 |
| Airbus A320-Europe Edition | DV 65,90 | Goblins | DV 59,90 | Adams Family | EV 29,90 | Triple Action Pack 4 | EV 29,90 |
| Anstoss-World Cup Edition | DV 59,90 | Goblins 2 | DV 65,90 | Ar Support | EV 29,90 | Triple Pursuit | EV 29,90 |
| Allred Chicken | DA 48,90 | Goblins 3 | DA 65,90 | Ar Support - Special Edition | EV 27,90 | Trolls | EV 29,90 |
| Alien 3 | DA 47,90 | Gunship 2000 | DA 65,90 | Another World | EV 29,90 | Turrican 2 | EV 29,90 |
| Alien Breed II | DA 47,90 | Hannibal | DV 65,90 | Aquatic Games | EV 29,90 | Videodisk | EV 29,90 |
| Ambermoon | DV 77,90 | Hired Guns | DV 58,90 | Assassin B-Mix | EV 49,90 | Wing Commander | EV 29,90 |
| Anstoss | DV 65,90 | History Line 1914-1918 | DV 65,90 | A-Train | EV 29,90 | Witchlord | EV 29,90 |
| Apocalypse | DA 47,90 | Humans | DA 59,90 | Batman - The Movie | EV 29,90 | WWF Wrestlingmania | EV 29,90 |
| Arabian Nights | DV 56,90 | IMPOSSIBLE MISSION | DA 69,90 | Batman II | EV 29,90 | WWF Wrestling 2 | EV 29,90 |
| Archer McLean Pool Billiard | DA 47,90 | Indiana Jones IV/Adv. | DV 49,90 | Battlehawks 1942 | EV 29,90 | Zac McKracken | EV 29,90 |
| A-Train | DV 73,90 | Innocent until caught | DV 65,90 | Battle Squadron | EV 29,90 | Zac McKracken | EV 29,90 |
| A-Train Cons.Set | DV 39,90 | Ishar II | DV 53,90 | Big Nose the Caveman | EV 29,90 | | |
| Aufschwung Ost | DV 54,90 | Jonathan | DV 73,90 | Birds of Prey | EV 39,90 | | |
| Award Winners 2 | DA 64,90 | Jurassic Park | EV 49,90 | Black Crypt | EV 29,90 | | |
| B-17 Flying Fortress | DA 65,90 | Jurassic Park | DA 53,90 | Blues Brothers | EV 29,90 | | |
| Batman Returns | DA 49,90 | K 240 | DA 58,90 | Body Blows | EV 29,90 | | |
| BAT 2 | DA 71,90 | Last Action Hero | DA 44,90 | Bubble Bobble | EV 29,90 | | |
| Battle Isle Data Disk 2 | DA 47,90 | Legend of Kyrandia | DV 78,90 | Buddies | EV 29,90 | | |
| Battle Team | DA 65,90 | Legacy of Soracil | DA 47,90 | California Games II | EV 29,90 | | |
| BATTLETOADS | DA 44,90 | Lemmings II | DA 58,90 | Combat Air Patrol | EV 29,90 | | |
| Beneath a steel sky | DV 58,90 | Lords of Power | DV 71,90 | Crazy Cars 3 | EV 29,90 | | |
| Bill's Tomato Game | DA 54,90 | Lost Vikings | DV 65,90 | Crash for a Corpse | EV 29,90 | | |
| Bitmap Brothers Collection 1 | DA 53,90 | Lothar Matthäus | DV 58,90 | Crystal Kingdom Dizzy | EV 29,90 | | |
| Blastar | DA 47,90 | Lotus Trilogie | DA 53,90 | Cycles | EV 29,90 | | |
| Body Blows Galactic | DA 47,90 | MANCHESTER UNITED PREM. I. | DA 54,90 | Eye of the Beholder | EV 29,90 | | |
| Brian the Lion | DA 48,90 | Micro Machines | DA 47,90 | Eye of the Beholder II | EV 29,90 | | |
| Bubba'n Stbx | DA 48,90 | Monkey Island II | DV 48,90 | Eye of the Beholder III | EV 29,90 | | |
| Bundesliga Man.Prof.2.0 | DV 65,90 | Monopoly | DA 54,90 | F-15 Strike Eagle II | EV 29,90 | | |
| Burntime | DV 65,90 | Mortal Combat | DA 53,90 | F-16 Combat Pilot | EV 29,90 | | |
| Campaign II | DA 68,90 | Mr.Nutz | DA 47,90 | F-17 Challenge | EV 29,90 | | |
| Cannon Fodder | DA 53,90 | Naughty Ones | DA 47,90 | F-19 Stealth Fighter | EV 29,90 | | |
| Chaos-Engine | DA 47,90 | Nick Faldo Golf | DA 74,90 | F-29 Retaliator | EV 29,90 | | |
| Civilization | DV 74,90 | Oskar | DA 47,90 | Fighter Bomber | EV 29,90 | | |
| Civilhanger | DA 44,90 | Perihelion | DA 54,90 | Future Wars | EV 29,90 | | |
| Cool Spot | DA 53,90 | Penth-Hot Numbers Deluxe | DV 53,90 | Graham Taylor Soccer | EV 29,90 | | |
| Cosmic Spacehead | DA 47,90 | Pinball Compilation | DA 58,90 | Grand Prix Circuit | EV 29,90 | | |
| Crazy Sports Football | DA 53,90 | Pizza Connection | DV 78,90 | Great Courts II | EV 29,90 | | |
| Christoph Columbus | DV 71,90 | Prime Mover | DA 53,90 | Gunboat | EV 29,90 | | |
| CRASH DUMMIES | DA 44,90 | Puggsy | DA 54,90 | Gunning | EV 29,90 | | |
| Cyberpunks | DA 54,90 | Red Zone | DA 54,90 | Hardball | EV 29,90 | | |
| D-Day | DA 58,90 | Reach for the Skies | DA 48,90 | Heroes Quest | EV 29,90 | | |
| Darkmere | DA 63,90 | Risky Woods | DA 48,90 | Hill Street Blues | EV 29,90 | | |
| Das Schwarze Auge | DV 74,90 | Road Rash | DA 54,90 | Honda RVE | EV 29,90 | | |
| DEATH OR GLORY | DV 84,90 | Second Samurai | DA 58,90 | Hot Numbers - Penthouse | EV 29,90 | | |
| Der Patrizier | DV 65,90 | SIERRA SOCCER | DV 48,90 | Hot Numbers - Penthouse | EV 29,90 | | |
| Der Trainer | DV 64,90 | Sim City Deluxe | DV 77,90 | Hot Numbers - Penthouse | EV 29,90 | | |
| Der Clou | DV 68,90 | Sim Life | DV 77,90 | Hot Numbers - Penthouse | EV 29,90 | | |
| Die Siedler | DV 77,90 | Simon the Sorcerer | DV 67,90 | Hot Numbers - Penthouse | EV 29,90 | | |
| Disposable Hero | DA 47,90 | Skidmarks | DA 47,90 | Hot Numbers - Penthouse | EV 29,90 | | |
| Dogfight | DA 67,90 | Soccer Kid | DA 58,90 | Hot Numbers - Penthouse | EV 29,90 | | |
| Donk | DA 47,90 | Software Manager | DV 66,90 | Hot Numbers - Penthouse | EV 29,90 | | |
| Dracula | DA 44,90 | Space Hulk | DA 65,90 | Hot Numbers - Penthouse | EV 29,90 | | |
| Dreamlands | DV 53,90 | Space Legends | DA 65,90 | Hot Numbers - Penthouse | EV 29,90 | | |
| Dune II | DV 53,90 | Spaceward Ho! | DV 69,90 | Hot Numbers - Penthouse | EV 29,90 | | |
| Dynablastar | DA 59,90 | Syndicate | DV 58,90 | Hot Numbers - Penthouse | EV 29,90 | | |
| Eishockey Manager | DV 71,90 | Team 17-Collection | DA 59,90 | Hot Numbers - Penthouse | EV 29,90 | | |
| Elite II-Frontier | DV 53,90 | Terminator II/Arcade | DA 53,90 | Hot Numbers - Penthouse | EV 29,90 | | |
| ELFMANIA | DA 48,90 | Tornado | DA 65,90 | Hot Numbers - Penthouse | EV 29,90 | | |
| EYE OF THE STORM | DA 64,90 | Traps'n Treasures | DV 58,90 | Hot Numbers - Penthouse | EV 29,90 | | |
| F-117 A Nighthawk | DA 67,90 | Turrican 3 | EV 47,90 | Hot Numbers - Penthouse | EV 29,90 | | |
| F1 | DA 59,90 | Turrican 3 | DA 54,90 | Hot Numbers - Penthouse | EV 29,90 | | |
| Fantastic Adv. Dizzy | DA 48,90 | Uridium 2 | DA 47,90 | Hot Numbers - Penthouse | EV 29,90 | | |
| Fatman | DA 49,90 | Walker | DA 58,90 | Hot Numbers - Penthouse | EV 29,90 | | |
| Fire and Ice | DA 47,90 | War in the Gulf | DV 67,90 | Hot Numbers - Penthouse | EV 29,90 | | |
| Flashback | DV 58,90 | Wiz'n Liz | DA 58,90 | Hot Numbers - Penthouse | EV 29,90 | | |
| Formula One Grand Prix | DA 77,90 | Whales Voyage | DV 65,90 | Hot Numbers - Penthouse | EV 29,90 | | |
| Fury of Furries | DA 53,90 | Wonderdog | DA 49,90 | Hot Numbers - Penthouse | EV 29,90 | | |
| Genesis | EV 53,90 | World Cup Soccer | DA 64,90 | Hot Numbers - Penthouse | EV 29,90 | | |
| Glooble | DA 53,90 | Zool II | DA 47,90 | Hot Numbers - Penthouse | EV 29,90 | | |

solange Vorrat reicht

Photo CD-Software
Photolite fürs CD-32 109,-
Playboy, Film-Legenden, Marilyn Monroe,
Oldtimer, House of Windsor, Akt Asteil,
Schönsten Hotel der Welt, Traumziele der Welt,
Traumland Amerika, Elle-Mode 92/93
je 34,90

Amiga CD und CD-32

CD-Exchange 49,90
Goldfish 59,90
Sexual Fantasies ab 18.J 69,90
Video Creator 89,90
Demo Collection 49,90
Demo Collection 2 49,90
Fractal Universe 64,90
Games & Goodies 49,90
Nasa-25th Year 54,90
Now what I call Games 59,90
Now what I call Games 2 59,90

New Generation
Amiga-CD32
Pack mit 5 Sp.
(Wing Commander, Oskar,
Diggers, Dangerous Streets)
549,-
+Lemmings

Zubehör

Joypad CD-32 59,90
MPEG-Modul 459,90

MPEG Filme

Wayne's World EV 49,90
Black Rain EV 49,90
Cartoon Carnival EV 59,90

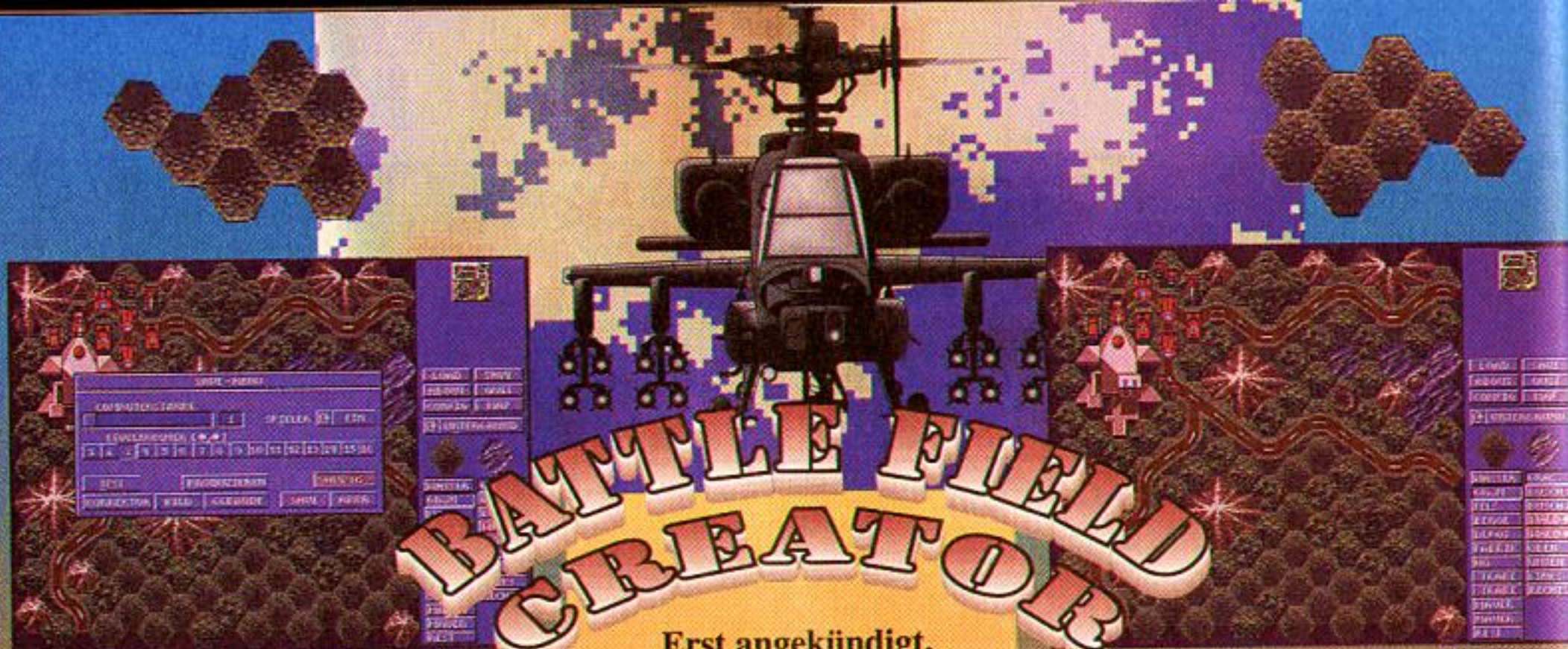
Deutsche MPEG-Filme

Eine verhängnisvolle Affäre DV 49,90
Ghost DV 49,90
Star Trek 6 DV 49,90
Top Gun DV 49,90
Nackte Kanone 2 1/2 DV 49,90
Patriot Games DV 49,90

MPEG Musikvideos

The Cure-Show 49,90
T.Cream o.Eric Clapton 49,90
Andrew Lloyd Webber 49,90
Bon Jovi 49,90
Bryan Adams 49,90
Tina Turner '88 49,90

Judgment Day - Der König unter den Amiga-Versandhändlern



Beim Stratego-Imker: Wabe um Wabe...

Ein kurzer Blick zurück: Vor gut drei Jahren brachen die Mülheimer Blau-weißer mit ihren Kampfinseln sämtliche Verkaufsrekorde – sehr zur Überraschung all jener, die solche Wabenschiebereien für eine typische Freizeitbeschäftigung pensionierter Generäle halten. Nach den nicht minder erfolgreichen Datadisks und dem „Historyline“-Ableger war erst mal Schluß am Amiga; die deutlich verbesserte Fortsetzung „Battle Isle 2“ bleibt bis Ende des Jahres den PC-Generälen vorbehalten. Um so willkommener ist da natürlich dieses mächtige Tool, das es jedermann ermöglicht, entweder die bestehenden Schlachtfelder zu verändern oder gleich ganz eigene zu entwerfen.

Die praktische Vorgehensweise entpuppt sich dabei als unerwartet einfach: Sobald die gewünschte Größe des kompletten Schlachtfelds feststeht, fixiert man mit seinem Nagetier die Umrisse des Geländes und füllt diese dann mit Wiese, Gebirge, Straße etc. auf – dabei stehen sämtliche aus „Battle Isle“ bekannten Landschaften zur Verfügung. Anschließend werden flugs die beiden Hauptquartiere platziert, dann folgt das eine oder andere Depot oder auch eine Fabrik, wobei alle Gebäudetypen individuell mit Fahrzeugen bestückt werden können. Nun darf man (in den Spielregel-Grenzen des Hauptprogramms) die Reparatur- bzw. Energiepunkte verteilen und seine Kampfeinheiten auf die Insel schicken. Sobald der Baumeister mit seinem Werk zufrieden ist, schließt ein letzter CPU-Check das Unternehmen ab; es werden eventuelle Regelverletzungen (wie auf einem Berg platzierte U-Boote) angezeigt, und die Spielstärke des Computergegners kann festgelegt werden. Gespeichert wird die Kreation dann im

Erst angekündigt,
dann fast wieder vergessen
und jetzt plötzlich doch
noch erschienen: Software
Societys genialer Editor zu
Blue Bytes genialem Strategi-
eklassiker „Battle Isle“ –
für noch mehr geniale
Schlachten!



Außen pfui, innen hui!

Map-Verzeichnis von „Battle Isle“, schon steht der Privatschlacht nichts mehr im Wege...

Daß man es hier letztendlich mit einem Anwendungsprogramm zu tun hat, lassen schon Optik (Menüs) und Sound (fehlt gänzlich) erkennen, dafür gibt's an der Handhabung überhaupt nichts zu meckern: Eine tadellos funktionierende Steuerung, die übersichtlich aufgebauten Menüs und vor allem die vielen netten Extras wie etwa die freie Mausbutton-



Jeder Klick ein Panzer

belegung sorgen für Freude beim Editieren. Dazu kommen etliche sinnvolle Features, z.B. eine Auto-Fill-Funktion, die Multitaskingfähigkeit und das rechnerunterstützte Verbinden von Straßenteilen oder Hindernissen. Der einzige Wermutstropfen ist der ziemlich happige Preis, zumal das Original selbst mittlerweile ja recht günstig erhältlich ist. Aber den wahren Fan dürfte das kaum abschrecken, oder?

Last but not least wird aber wohl auch der Spar-Strategie bald vom Battle Field Creator profitieren können, denn in nächster Zeit ist mit einer wahren Schwemme von neuen „Battle Isle“-Szenarien zu rechnen, die mit diesem tollen Tool erstellt und dann im PD-Pool ausgesetzt wurden! (mic)

BATTLE FIELD CREATOR

(SOFTWARE SOCIETY)

INSEL-EDITOR

80%

„PRAKTISCH“



| | |
|------------|-----|
| GRAFIK | 21% |
| ANIMATION | — % |
| MUSIK | — % |
| SOUND-FX | — % |
| HANDHABUNG | 80% |
| DAUERSPASS | 82% |

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 79,-

| | |
|-------------------|-----------|
| SPEICHERBEDARF | 1 MB |
| DISKS/ZWEITFLOPPY | 1 NEIN |
| HD-INSTALLATION | JA |
| SPEICHERBAR | SZENARIEN |
| DEUTSCH | KOMPLETT |

HOL DIR DEN JOKER INS REGAL!

NEU



**ALS EXKLUSIVE SAMMLER-EDITION
MIT EINEM HANDSIGNIERTEN
VORWORT VON MICHAEL**



39,80 DM
pro Buch

SONDERSERVICE FÜR JOKER-LESER:

Wer es auf seiner Bestellung vermerkt, erhält die durchgehend farbig gedruckte, inhaltlich aktualisierte und mit vielen Fotos ausgeschmückte Sammlung der größten Joker-Highlights mit einer persönlichen Widmung von seinem Lieblings-Redakteur!

Bestelladresse:

Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,- DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.)

Sommer-Doppelausgabe hin oder her, was wir bislang von diesem Sommer mitgekriegt haben, waren in erster Linie die berühmten Sommergewitter. Aber was gibt es Schöneres, als sich bei Blitz, Donner und Regen mit dem neuen Joker in der Hand vor dem offenen Kamin zu räkeln?

Leider benötigt man dazu nicht nur einen neuen Joker (davon haben wir so viele, daß wir sie verkaufen), sondern auch einen offenen Kamin – unsereins muß aber froh sein, daß Michael sich nach erheblichem Druck seitens der Gewerkschaften endlich bereit erklärt hat, den Verlag zu überdachen! Was das mit den aktuellen Charts zu tun hat? Nix, aber wir dachten, es interessiert Euch trotzdem...

Falsch gedacht? Auch recht, dann erzählen wir Euch halt, daß sich Blue Bytes „Siedler“ derweil wohl dauerhaft auf dem Siegereppchen angesiedelt haben, während die 2000er aus Eutin mit ihrer „Pizza Connection“ langsam nachziehen. Auch der zauberhafte „Simon“ steht zumindest auf Normal-Amigas noch am Beginn seiner Karriere, die ihm

jetzt, da er Deutsch gelernt hat, vielleicht etwas leichter fallen wird. Abenteuerlich geht es auch an der Spitze der Verkaufscharts zu, mal sehen, wer sich letzten Endes für die Top Twenty qualifizieren kann. Für unsere Special-Charts haben sich diesmal jedenfalls tolle Taktik-Spiele jüngeren Datums qualifiziert, und unter den Personal Favorites gibt Ninja-Moni ihre privaten Vorlieben bekannt (gar nicht gewußt, daß in „Ambermoon“ auch Shurikens vorkommen...). Falls Ihr nun eine private Vorliebe für kostenlose Spitzensoft habt, empfehlen wir Euch die Teilnahme an unserer Verlosung, wo es

**1 x Sierra Soccer
1 x Aufschwung Ost
1 x Die Siedler**

zu gewinnen gibt. Ja, wirklich: Unter allen Einsendern, die uns auf einem Postkartchen mitteilen, welche Programme derzeit zu ihren Lieblingen gehören, verlosen wir die obengenannten Byte-Kunstwerke, so daß Ihr Euch die Kunst, äh, Gunst der Stunde nicht entgehen lassen solltet. Aus Euren Stimmzetteln errechnen wir dann die aktuellen Charts für das nächste Heft – und deshalb wäre es fein, wenn Ihr 1200er-Versionen als solche kennzeichnen würdet.

Kennzeichnen solltet Ihr auch die rechte obere Ecke Eures Schreibens (mit einer passenden Briefmarke nämlich), und wer seinen Absender geheimhalten will, darf das zwar gerne tun, wird dann aber schon seeehr viel Glück brauchen, um je einen Preis zu erhalten. Außerdem

gehen wir ja mit gutem Beispiel voran und verraten ein paar Zeilen weiter unten unseren Absender. Aus Eurer Sicht wäre das natürlich eine Adresse, was aber nicht heißen soll, daß Ihr uns nicht auch ein tolles Game zuschicken dürft. In dem Fall würden wir Euch sogar nachträglich eine Karte mit unserer Adresse schicken, die dann die Funktion eines Absenders hätte, und... FUMP!!!

Macht Euch kainä Sorgen, Leute. Hap ihn bißchen eingeschlefat, das tut er von Zeid zu Zeid brauchen. Morgen issa wida in Ohrtnunk.
Eua Brork

**Joker Verlag
„Up & Down“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

UP & DOWN

DER STRATEGISCHE MEILENSTEIN



| | |
|---------------------------------|-----|
| 1. LEMMINGS 2 | 91% |
| 2. LEMMINGS (CD ³²) | 88% |
| 3. DER CLOU! (A1200) | 86% |
| 4. HISTORYLINE | 86% |
| 5. CANNONFODDER | 85% |
| 6. DER CLOU! | 85% |
| 7. HUMAN RACE | 85% |
| 8. DUNE 2 | 80% |
| 9. SYNDICATE | 79% |
| 10. AUFSCHWUNG OST | 79% |

DIE GROSSEN 10



| | |
|----------------------------|----|
| 1. (1) BUNDESL. MAN. PROF. | 34 |
| 2. (2) INDIANA JONES IV | 23 |
| 3. (5) ANSTOSS | 23 |
| 4. (3) EISHOCKEY MAN. | 19 |
| 5. (6) DIE SIEDLER | 19 |
| 6. (4) WING COMMANDER | 17 |
| 7. (7) MONKEY ISLAND II | 4 |
| 8. (8) GOAL! | 3 |
| 9. (9) TURRICAN 3 | 3 |
| 10. (10) THE CHAOS ENGINE | 2 |

TOP SELLER DES JAHRES



| |
|-------------------------|
| 1. (1) DIE SIEDLER |
| 2. (3) ANSTOSS |
| 3. (2) WING COMMANDER |
| 4. (5) ELITE II |
| 5. (8) MORTAL KOMBAT |
| 6. (10) AMBERMOON |
| 7. (-) PIZZA CONNECTION |
| 8. (-) TURRICAN 3 |
| 9. (6) SYNDICATE |
| 10. (-) BURNTIME |

PERSONAL FAVORITES

Ninja-Moni

1. ZOOL 2 (CD³²)
2. MORTAL KOMBAT
3. PIZZA CONNECTION
4. AMBERMOON
5. BENEATH A STEEL SKY



TOP TWENTY



1. (1) DIE SIEDLER
2. (2) ANSTOSS
3. (3) BUNDESLIGA MAN. PROF.
4. (9) CANNONFODDER
5. (7) SYNDICATE
6. (4) EISHOCKEY MANAGER
7. (11) TURRICAN 3
8. (13) GOAL!
9. (8) CIVILIZATION
10. (5) WING COMMANDER
11. (6) INDIANA JONES IV
12. (17) MORTAL KOMBAT
13. (18) AMBERMOON
14. (-) PIZZA CONNECTION
15. (-) MR. NUTZ
16. (12) DUNE 2
17. (10) ELITE II
18. (15) BURNTIME
19. (-) SIMON THE SORCERER
20. (14) HISTORYLINE

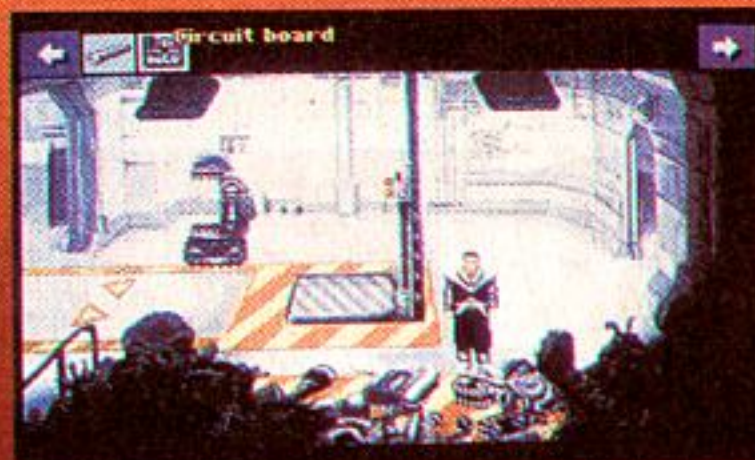
TOP TEN: A1200



Look at
Walk to Look at Open Move
Consume Pick up Close Use
Talk to Remove Hear Give

1. (2) SIMON THE SORCERER
2. (1) ANSTOSS
3. (6) STAR TREK
4. (-) CIVILIZATION
5. (3) BODY BLOWS GALACTIC
6. (4) ALIEN BREED 2
7. (5) BURNTIME
8. (7) PINBALL FANTASIES
9. (8) 1869
10. (9) THE CHAOS ENGINE

TOP SELLER



1. (5) BENEATH A STEEL SKY
2. (-) DER CLOU!
3. (3) PIZZA CONNECTION
4. (1) DIE SIEDLER
5. (-) HEIMDALL II
6. (4) ANSTOSS
7. (-) MR. NUTZ
8. (-) BRIAN THE LION
9. (7) APOCALYPSE
10. (-) DEATH OR GLORY

1200 Sonnentage

DIE MICROPROSE SUMMER-COMPETITION

Wenn so richtig Sommer ist, denkt alles bloß noch ans Baden, Eisessen und andere Formen der Arbeitsvermeidung – doch die an Hitzewellen gewöhnten Amerikaner haben sich trotzdem mächtig für Euch ins Zeug gelegt!

Und damit ist nicht nur dieses heiße Preisausschreiben gemeint; denkt nur mal an all die neuen Games der Byte-Schmieden in Diensten von MicroProse: die erfrischenden CD-Versionen des Renommier-Helis „Gunship 2000“ und des in verjüngter Form wiederauferstandenen Klassikers „Impossible Mission“ etwa oder das frisch für den Amiga konvertierte „Starlord“. Für den Inhalt dieser Spiele ist unsere hausinterne Testabteilung zuständig, an dieser Stelle wollen wir die Teile dagegen ohne viel Federlesens verlosen...

Doch halt, auf ein paar kleine Kleinigkeiten sollte man vorher vielleicht noch hinwei-

sen: Zum einen habt Ihr nicht nur die freie Wahl, welches der erwähnten Games Ihr im Fall des Falles gerne bekommen würdet, Ihr dürft Euch sogar dazu äußern, ob es die Normalversion oder eine für den 1200er bzw. das CD³² sein soll (das brandneue „Starlord“ gibt's vorläufig allerdings nur in der Standard-Fassung). Und wenn wir schon bei der Hardware sind – einen schnuckeligen kleinen A1200 hätten wir zufälligerweise auch noch zu verlosen; dazu ein paar geheimnisvolle Überraschungspakete. Nach so vielen schönen Überraschungen folgt nun überraschenderweise unsere total überraschende

PREISFRAGE: WIE VIELE HUBSCHRAUBER STEHEN BEI „GUNSHIP 2000“ ZUR WAHL?

Solltet Ihr die Antwort wissen (was uns nicht überraschen würde...), so schreibt Ihr sie zusammen mit Eurem Wunschtitel und der Hardware-Angabe auf eine Postkarte und schickt diese bis zum 9.9.1994 (Einsendeschluß) an uns ab. Von der Teilnahme ausgeschlossen sind lediglich die Mitarbeiter von MicroProse, die des Joker Verlags, Bill Clinton und der Rechtsweg. Sollten jetzt noch ein paar Leute übriggeblieben sein, wünschen wir denen natürlich viel Glück!

Joker Verlag
„MicroProse Summer
Competition“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

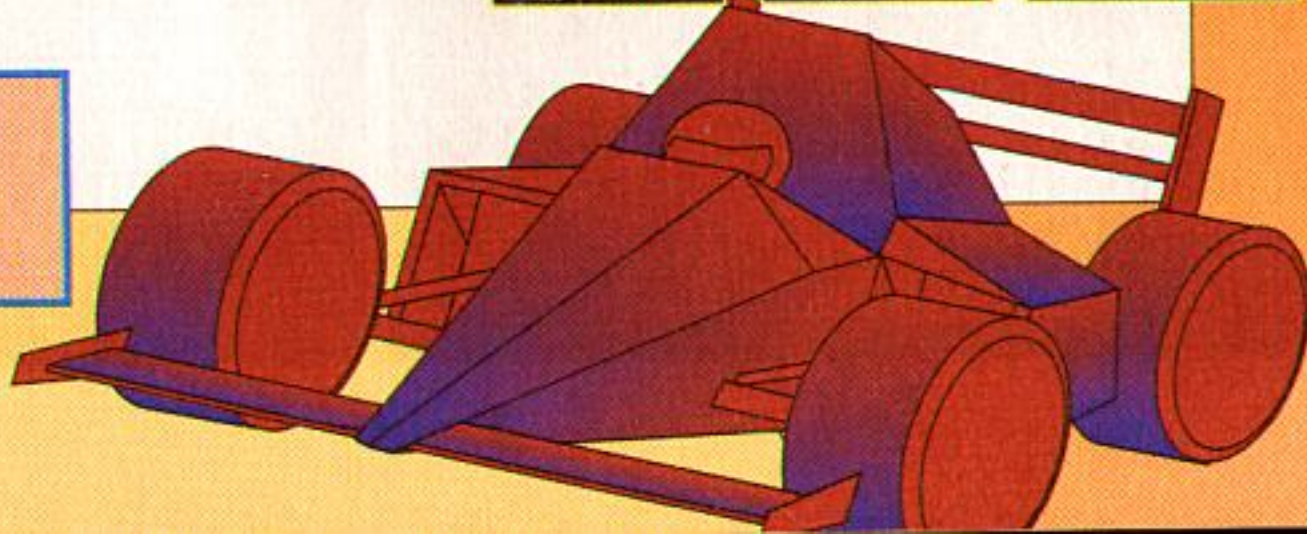
**1. PREIS:
EIN AMIGA 1200**



**2. - 4. PREIS:
JE EIN SPIEL NACH WAHL
(„Impossible Mission
2025“, „Gunship 2000“
oder „Starlord“)**

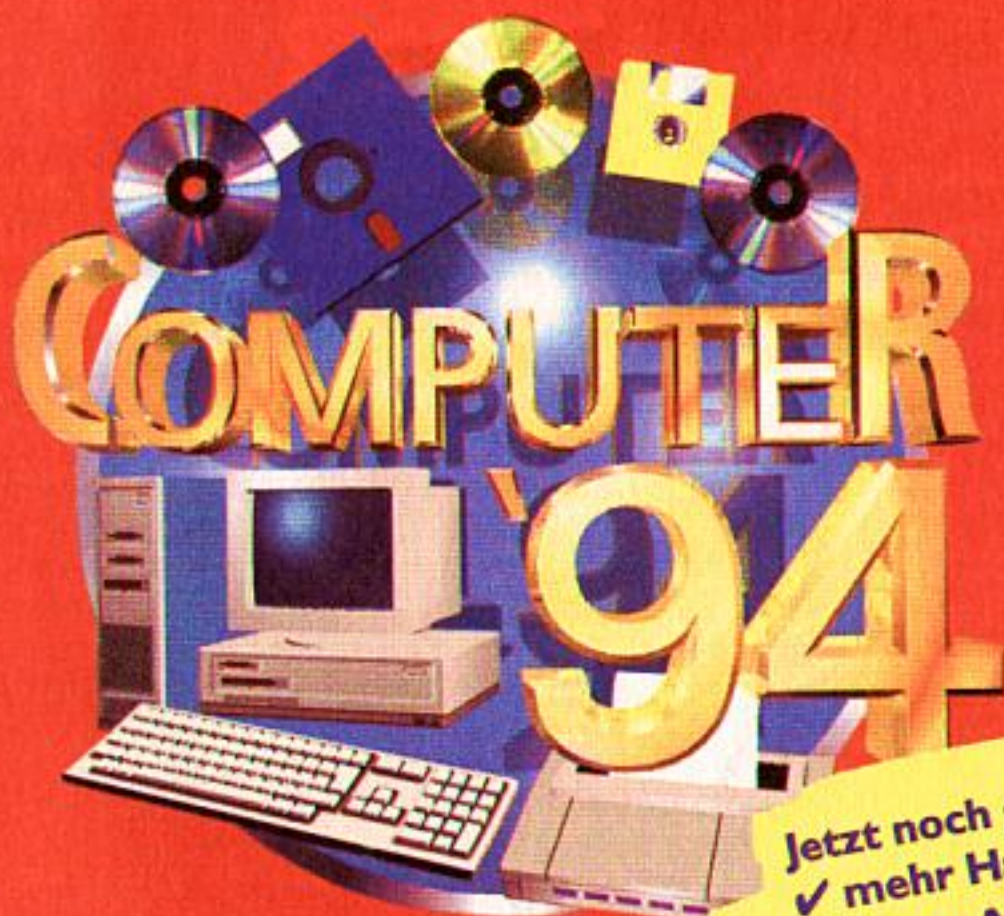


**5. - 10. PREIS:
JE EIN MICROPROSE
ÜBERRASCHUNGSPAKET**



Die große Consumermesse

Köln, Halle 10 & 11, 4. bis 6.11.94



Jetzt noch größer!
✓ mehr Hallen
✓ mehr Aussteller
✓ mehr Attraktionen



DARAUF WARTEN ALLE
COMPUTERFANS.
AKTUELLE NEUHEITEN
RUND UM PCS, AMI-
GAS UND SPIELE. UND
ALLES SOFORT ZU
KAUFEN. ZU MESSE-
PREISEN. AUF EINER
ERLEBNISMESSE MIT
VIEL INFORMATION,
ENTERTAINMENT UND
ATTRAKTIVEN GEWINN-
SPIELEN.

Eintrittspreise/Tag: Jugendliche 15 DM, Erwachsene 20 DM.
Veranstaltungsdauer: 4. bis 6.11.1994 von 9 bis 18 Uhr.
Messegelände Köln Halle 10 & 11. Anreise über Hauptbahn-
hof Köln oder Deutzer Bahnhof. Weitere Informationen
erhalten Sie in der Fachpresse oder den Veranstaltern.



Die Consumer-Messe
Computersysteme, Peri-
pherie & Zubehör



Die größte Amiga-
Messe weltweit



Die ganze Welt der
Computer- und Konso-
lenspiele

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:



ICP GmbH & Co. KG
Wendelsteinstr. 3
85591 Vaterstetten/Mchn.
Fax 08 106 / 342 38
Ein Tochterunternehmen
des Gong-Verlags



Gesellschaft für Veranstaltun-
gen und Marketing mbH
Hattinger Str. 589
44879 Bochum
Fax 02 34 / 478 99



Zugegeben, unsere Doppelausgaben haben das Interview mit dem 25jährigen Ex-Cracker Markus Wiederstein über Gebühr gestreckt – aber heute soll Eure Neugier endlich befriedigt werden, denn heute präsentieren wir den Rest dieses interessanten Gesprächs!

?: Markus, das letzte Mal hast du gesagt, du würdest dich prächtig mit Anwalt Freiherr von Gravenreuth, dem Szene-Bulmann schlechthin, verstehen – sollte das etwa ein Scherz sein?!

MW: Nein, wir kommen wirklich hervorragend miteinander aus! Ich habe ihn mal bei der WDR-Sendung HIGHSCORE getroffen, außerdem wird er immer zu unseren RADWAR-PARTIES eingeladen. Ja, momentan mache ich mit ihm zusammen sogar ein Buch, das Anekdoten aus der Softwareszene enthält.

?: Dann verrät uns doch gleich noch ein paar deiner schönsten Erinnerungen an die Zeit im Untergrund.

MW: Gut gefallen haben mir immer die Treffen auf der CEBIT und bei der legendären RELINE-PARTY. Ebenfalls recht lustig war unsere schwierige Anreise zu einer Party in Dänemark, wo wir nur die Stadt wußten, aber nicht den genauen Veranstaltungsort – es stellte sich dann heraus, daß die Organisatoren kurzerhand eine komplette Schule für dieses Wochenende angemietet hatten. Bemerkenswert fand ich auch diese gigantomanischen Telefonkonferenzen mit bis zu zehn Teilnehmern aus aller Welt, die manchmal fünf oder sieben Stunden dauerten. So was kostet im Normalfall ja Unsummen, aber die amerikanischen Phonefreaks hatten da schon ihre Tricks, so daß wir tatsächlich keinen Pfennig zahlen mußten.

?: Na, scheinbar hat dir das gesetzlose Piratenleben ja ganz gut gefallen. Trotzdem hast du irgendwann wieder den Weg zurück in die Legalität gefunden?

MW: Ja, ich begann eine Lehre als Bürokaufmann bei DIGITAL MARKETING, die Programme wie den „Demomaker“ im Vertrieb hatten. Leider ging die Firma bankrott, bevor meine

Ausbildung zu Ende war! Außerdem habe ich auch noch Kopierschutzmechanismen für STARBYTE, THALAMUS, SYSTEM 3 und RAINBOW ARTS entwickelt.

?: Kopierschutzmechanismen, wie passend! Demnach hattest du zu dieser Zeit mit deinen Ex-Kollegen nicht mehr viel am Hut?

MW: Das kann man wohl sagen. Ende 1988 war die ganze Szene nämlich richtig verkorkst, es gab plötzlich haufenweise rivalisierende Gruppen, die sich sogar gegenseitig verpöhlten. Da war zum Beispiel DYNAMIC DUO, die pro Monat 10 bis 15 Cracks herausbrachten, und wir bloß sechs oder sieben – mir war das völlig egal, aber andere sahen das total verbissen. Irgendwann tauchten in den Crackervorspannen neben den üblichen Greetings auch „Hatings“ auf, bei manchen Parties kam es zu Prügeleien, und einige Gruppen schleusten ihre Leute bei Softwarefirmen als Testspieler ein, damit die schnell eine Vorabversion aus der Diskettenbox ziehen konnten, wenn der Programmierer mal kurz für kleine Jungs mußte.

?: Ist diese Entwicklung deiner Ansicht nach im Lauf der Zeit wieder besser oder eher noch schlimmer geworden?

MW: Eindeutig schlimmer! Vor allem mit dem Aufkommen der Modems, denn damit kann man die erwähnten Hatings gleich rund um den Globus schicken. Bezeichnenderweise ging auch vor unserer letzten Party eine Message durch die Boards, daß die RADWAR-PARTY nur dazu da sei, damit die Softwarefirmen die anwesenden Cracker packen könnten. Was natürlich ein ausgemachter Quatsch ist!

?: Was fällt dir sonst noch zum Thema „vorher – nachher“ ein?

MW: Wir waren früher schlechter über

die Games informiert als heute, denn damals existierten in Deutschland kaum vernünftige Spielmagazine; vor allem waren sie nicht besonders aktuell. Es konnte ohne weiteres passieren, daß du einen Packen Raubkopien bekommen hast, und da war vielleicht „Bomb Jack“ drin – ein Spiel, von dem du vorher noch nie etwas gehört hattest! Wer auf dem laufenden sein wollte, der mußte in den 80ern also für teures Geld Zeitschriften aus England beziehen; bei dem heutigen Angebot an deutschen Kiosken kann man sich das kaum noch vorstellen.

?: Na, inzwischen gibt's ja längst den Joker – zumindest in der Beziehung hat sich die Situation also eher verbessert...?

MW: Stimmt! Dafür haben die heutigen Cracker aber meistens kaum noch eine Ahnung vom Programmieren, selbst wenn sie bloß einen Vorspann brauchen, lassen sie den lieber jemanden machen. Wir dagegen haben damals viele Cracks selbst repariert, die nicht liefen. Etwa, weil sie mit einem Freezer-Modul gemacht worden waren, was öfter Probleme gab. Um es auf einen knappen Nenner zu bringen: Ich bin heilfroh, das alles hinter mir zu haben!

Und mir bleibt nur noch, mich bei Markus für das aufschlußreiche Gespräch zu bedanken bzw. Euch bis zur nächsten Ausgabe eine virenfreie Festplatte und viele schöne Sommertage zu wünschen.

Euer

DR. FREAK

I WANT YOU VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 2 11 88 Ladenöffnungszeiten: Mon - Frei: 9.00 - 18.00 Uhr, Sam: 10.00 - 13.00 Uhr · Bergrather Str. 16 a · 52249 Eschweiler

LADENERÖFFNUNG IN ESCHWEILER: ANFANG AUGUST

AMIGA 500 / 600 / 2000

| | | |
|---------------------------------|---|--------|
| 1869 | V | 67,99 |
| A - Train | V | 79,99 |
| A - Train Construction Kit | V | 39,99 |
| AA Ancient Art of War i.1.Skies | A | 39,99 |
| Airbus A 320 Europa | V | 67,99 |
| Alfred Chicken | A | 47,99 |
| Alien 3 | A | 47,99 |
| Alien Breed 2 | A | 47,99 |
| Alien Breed Special Edition | A | 24,99 |
| Ambermoon | V | 79,99 |
| Anstoss | V | 67,99 |
| Anstoss World Cup Edition | V | 54,99 |
| Apocalypse | A | 47,99 |
| Arcade Pool | A | 24,99 |
| Assassin Special Edition | A | 26,99 |
| Aufschwung Ost | V | 54,99 |
| B.C. Kid | A | 47,99 |
| Ballistic Diplomacy | V | 35,99 |
| Bart versus the World | A | 47,99 |
| Battle Isle 2 | V | 79,99* |
| Battletoads | A | 54,99 |
| Big Sea | A | 59,99 |
| Bob's Bad Day | A | 54,99 |
| Body Blows Galactic | A | 47,99 |
| Brian the Lion | A | 47,99 |
| Bundesliga Manager Prof.2.0 | V | 67,99 |
| Bundesliga Manager 3 Hattrick | V | 87,99* |
| Burntime | V | 67,99 |
| Campaign 2 | A | 67,99 |
| Cannon Fodder | A | 54,99 |
| Cardiacc | A | 26,99 |
| Caribbean Disaster | V | 67,99* |
| Chaos Engine | A | 47,99 |
| Chartbreaker | V | 59,99* |
| Christoph Kolumbus | V | 74,99 |
| Chuck Rock - Son of Chuck | A | 47,99 |
| Civilization | D | 77,99 |
| Cliffhanger | A | 35,99 |
| Combat Air Patrol (C.A.P.) | A | 59,99 |
| Cool Spot | A | 54,99 |
| Cool World | A | 67,99 |
| Cosmic Spacehead | V | 47,99 |
| Crash Dummies | A | 35,99 |
| Crazy (Brutal Sports) Football | A | 54,99 |
| Cyberpunk | A | 54,99 |
| D - Day | E | 59,99 |
| Darkmere | V | 59,99 |
| Das schwarze Auge (1 MB) | V | 74,99 |
| Delivery Agent | V | 35,99 |
| Der Clou | V | 67,99 |
| Der Patrizier | V | 67,99 |
| Der Schatz im Silbersee | V | 79,99* |
| Die Siedler | V | 79,99 |
| Disposable Hero | A | 47,99 |
| Dogfight | A | 67,99 |
| Donk | A | 47,99 |
| Doofus | A | 47,99 |
| Dracula | A | 35,99 |
| Dune 2 | V | 54,99 |
| Dynatech | V | 54,99 |
| Eishockey Manager | V | 74,99 |
| Elfmans | A | 47,99 |
| Elite 2 - Frontier | V | 54,99 |
| Elysium | V | 67,99 |
| Eye of the Beholder 2 | V | 79,99 |
| Eye of the Storm | V | 67,99 |
| F 17 Challenge | A | 26,99 |
| F-117 A Nighthawk | A | 67,99 |
| F-19 St. Fighter (ANGEBOT) | A | 32,99 |
| Fantastic Dizzy | V | 47,99 |
| FIFA International Soccer | V | 54,99* |
| Flashback | V | 59,99 |
| Formular One Grand Prix | A | 77,99 |
| Fury of the Furries | A | 54,99 |
| Genesis | E | 54,99 |
| Global Gladiators | A | 47,99 |
| Globule | A | 54,99 |
| Goal! (v. Dino „Kick off, Dimi) | A | 59,99 |
| Gunship 2000 | A | 67,99 |
| Hannibal | V | 67,99 |
| Hattrick | V | 67,99* |
| Hired Guns | A | 59,99 |
| History Line 1914 - 1918 | V | 67,99 |
| Impossible Mission 2025 | A | 67,99 |
| Indiana Jones IV (ANGEBOT) | A | 47,99 |
| Innocent until caught | A | 67,99 |
| Ishar 2 | V | 54,99 |
| Jimmy Connors Great Courts 2 | A | 24,99 |
| Jurassic Park (Dino Park) | V | 54,99 |

| | | |
|---|-------------|--------|
| K 240 | A | 54,99 |
| Kick off 3 | V | 47,99* |
| Kingmaker | V | 67,99 |
| King's Quest 6 | V | 59,99* |
| Krusty's Fun House (Simp.) | A | 47,99 |
| Kult of Speed | A i. Vorb.* | |
| Last Action Hero | A | 35,99 |
| Lemmings 2 - The Tribbles | A | 59,99 |
| Xmas Lemmings | A | 35,99 |
| Liberation - Captive 2 | A | 54,99 |
| Links | A | 32,99 |
| Lionheart | A | 35,99 |
| Lollypop | A | 59,99* |
| Lothar Matthäus Fußball | V | 59,99 |
| Lotus Compilation (1, 2 und 3) | A | 54,99 |
| Mad News | V | 67,99* |
| Mad TV | V | 35,99 |
| Manchester United P.L.Champ. | V | 59,99 |
| Micro Machines | A | 47,99 |
| Missiles over Xerion | A | 47,99 |
| Monkey Island 1 (ANGEBOT) | V | 35,99 |
| Monkey Island 2 (ANGEBOT) | V | 47,99 |
| Monopoly | V | 47,99 |
| Morph | A | 47,99 |
| Mr. Nutz hoppin' mad | V | 47,99 |
| Naughty Ones | A | 47,99 |
| Oscar | A | 47,99 |
| Overlord | A | 59,99* |
| Oxyd Magnum | A | 47,99 |
| Penthouse Hot Num. DeLuxe | V | 54,99 |
| Perihelion | A | 47,99 |
| Pinball Special Edition | A | 59,99 |
| (Pinball Dreams and Fantasies) | | |
| Pizza Connection | V | 79,99 |
| Populous 2 Plus | A | 67,99 |
| Prime Mover | A | 54,99 |
| Puggsy | A | 59,99 |
| Quarter Pole | V | 59,99* |
| Qwak | A | 26,99 |
| Rings of the Medusa Gold | V | 67,99 |
| Reunion | V i. Vorb.* | |
| Robinson's Requiem | V | 59,99* |
| Rüsselsheim (Detroit) | V | 59,99* |
| S. U. B. | V | 54,99* |
| Second Samurai | A | 59,99 |
| Seek & Destroy | A | 35,99 |
| Sierra Soccer "World Challenge" | V | 47,99 |
| Sim City & Populous | A | 67,99 |
| Sim City Deluxe | A | 79,99 |
| (Sim City Incl. Arch. 1 + Terrain Editor) | | |
| Sim Earth | A | 35,99 |
| Sim Life | V | 79,99 |
| Simon the Sorcerer | V | 67,99 |
| Skidmarks | A | 47,99 |
| Soccer Kid | A | 59,99 |
| Software Manager | V | 67,99 |
| Spaceward Ho! | A | 67,99 |
| Stardust | A | 35,99 |
| Street Fighter 2 | A | 28,99 |
| Super Sport Challenge | A | 67,99 |
| Syndicate | V | 59,99 |
| Terminator 2 - Arcade Game | A | 54,99 |
| Theatre of Death | A | 59,99 |
| The Last Vikings | V | 67,99 |
| Theme Park | V | 64,99 |
| Tornado | A | 67,99 |
| Traps 'n Treasures | A | 59,99 |
| Turrican 3 | A | 59,99 |
| UFO - Enemy Unknown | V | 67,99* |
| Uridium 2 | A | 47,99 |
| Whale's Voyage | V | 59,99 |
| Wing Com. 1 (ANGEBOT) | V | 39,99 |
| Winter Olympics | A | 59,99 |
| Winter Super Sports | A | 24,99 |
| Wiz 'n' Liz | A | 59,99 |
| World Cup USA '94 | V | 54,99 |
| Zeppelin - Giants of the Sky | V | 67,99* |
| Zero | A | 59,99* |
| Zool 2 | A | 47,99 |

SPIELESAMMLUNGEN

| | | |
|---|---|-------|
| Adventure Collection | A | 59,99 |
| (Immortal, Soul Crystal, Spirit of Adventure) | | |
| Award Winners 2 | A | 67,99 |
| (Elite, Jimmy White Snooker, Sensible Soccer 92/93, Zool) | | |
| Combat Classic 2 | V | 59,99 |
| (F-19 Stealth Fighter, Pacific Islands, Silent Service 2) | | |
| Dreamlands | V | 54,99 |
| (Ishar, Storm Master, Transarctica) | | |

| | | |
|---|---|-------|
| Excellent Games | A | 59,99 |
| (Archer Mac. L. Pool Billard, James Pond 2, Populous 2, Shuttle) | | |
| Fantastic Worlds | A | 74,99 |
| (Realms, Populous, Mega Lo Mania, Wonderlands, Pirates) | | |
| Kind of Magic 4 | V | 67,99 |
| (Dynatech, Elysium, USS John Young 2) | | |
| Lords of Power | A | 74,99 |
| (Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General) | | |
| Mega Collection (5er Sam.) | A | 47,99 |
| (i.e. Summer Olympiad, Winter Super Sports) | | |
| Megamix | A | 59,99 |
| (Agony, Leander, Ork) | | |
| Mixed Collection | A | 59,99 |
| (Crime Time, Lords of Doom, Return of Medusa, Rolling Rummy, Sarakon) | | |
| Space Legends | A | 67,99 |
| (Elite, Megatraveller, Wing Commander I) | | |
| Team 17 Collection | A | 54,99 |
| (Body Blows, Overdrive, Superfrog) | | |
| The Greatest | V | 54,99 |
| (Dune, Jimmy White Snooker, Lure of Temptress) | | |
| World Cup Year '94 | A | 59,99 |
| (Striker, Sensible Soccer '93, Goal, Championship Manager '94) | | |

AMIGA 1200 / 4000

| | | |
|-------------------------------|-------------|--------|
| 1869 | V | 67,99 |
| Alien Breed 2 | A | 54,99 |
| Anstoss | V | 67,99 |
| Anstoss World Cup Edition | V | 54,99 |
| Body Blows (ANGEBOT) | A | 26,99 |
| Body Blows Galactic | A | 54,99 |
| Burning Rubber | A | 59,99 |
| Burntime | V | 67,99 |
| Chaos Engine | A | 47,99 |
| Christoph Kolumbus | V | 74,99 |
| Civilization | V | 67,99 |
| D-Generation | A | 35,99 |
| Der Clou | V | 67,99 |
| Der Schatz im Silbersee | V | 79,99* |
| Dynatech | V | 54,99 |
| Elfmans | A | 47,99* |
| Elysium | V | 67,99* |
| Gunship 2000 | A | 67,99* |
| Hanse - Die Expedition | V | 39,99 |
| Hattrick! | V | 67,99* |
| Heimdall 2 | V | 59,99 |
| Impossible Mission 2025 | A | 67,99 |
| International Sensible Soccer | V | 35,99 |
| Ishar 2 | V | 54,99 |
| Jurassic Park (Dino Park) | V | 59,99 |
| Kick Off 3 | V | 59,99 |
| Kings Quest 6 | V | 59,99* |
| Magic of Endoria | V i. Vorb.* | |
| Morph | A | 59,99* |
| Naughty Ones | A | 47,99 |
| Oscar | A | 47,99 |
| Out to Lunch | A | 47,99 |
| Penthouse Hot Num. DeLuxe | V | 59,99 |
| Pinball Fantasies | A | 54,99 |
| Reunion | A i. Vorb.* | |
| Robinson's Requiem | V | 59,99* |
| Robocod | A | 47,99 |
| S. U. B. | V | 54,99* |
| Second Samurai | A | 59,99 |
| Sim City 2000 | E | 54,99* |
| Sim Life | V | 79,99 |
| Simon the Sorcerer | V | 79,99 |
| Soccer Kid | A | 59,99 |
| Star Trek - 25th Anniversary | V | 67,99 |
| T. F. X. | A | 67,99* |
| Theme Park | V | 64,99* |
| Transarctica | V | 54,99 |
| Total Carnage | A | 54,99 |
| UFO - Enemy Unknown | V | 67,99* |
| Whale's Voyage | V | 59,99 |
| Zool 2 | A | 47,99 |

AMIGA CD 32

| | | |
|----------------------------|---|--------|
| Alien Breed Sp. Ed. + Qwak | A | 47,99 |
| Arabian Nights | A | 47,99 |
| Battle Chess | E | 54,99 |
| Battletoads | A | 47,99 |
| Beavers | A | 59,99 |
| Beneath a Steel Sky | V | 54,99* |
| Cannon Fodder | A | 54,99* |
| Chuck Rock 1 | A | 28,99 |
| Dangerous Streets | E | 67,99 |

| | | |
|-------------------------------|-------------|--------|
| Deep Core | A | 47,99 |
| Der Clou | V | 67,99 |
| Disposable Hero | A | 54,99 |
| Donk | A | 54,99 |
| Elite 2 - Frontier | V | 54,99 |
| Fire and Ice | A | 47,99 |
| Formular One Grand Prix | A i. Vorb.* | |
| Fury of the Furries | A | 54,99 |
| Gunship 2000 | A | 59,99 |
| Heimdall 2 | A | 59,99 |
| Impossible Mission 2025 | A | 59,99* |
| International Sensible Soccer | V | 47,99* |
| James Pond 3 | A | 59,99 |
| Jurassic Park (Dino Park) | V | 59,99* |
| Kick Off 3 | V i. Vorb.* | |
| Labyrinth of Time | E | 54,99 |
| Lemmings 1 | A | 47,99 |
| Liberation - Captive 2 | E | 59,99 |
| Lotus Trilogy (1, 2 und 3) | A | 54,99 |
| Mean Arenas | A | 47,99 |
| Mega Race | A i. Vorb.* | |
| Microcosm | A | 99,99 |
| Morph | A | 47,99 |
| Naughty Ones | V | 47,99 |
| Nigel Mansell | A | 67,99 |
| Pinball Fantasies | A | 59,99 |
| Pirates Gold | A | 59,99 |
| Premiere | A | 34,99 |
| Prey An Alien Encounter | E | 67,99 |
| Project X + F17 Challenge | A | 47,99 |
| Second Samurai | A | 54,99* |
| Seek & Destroy | A | 47,99 |
| Sensible Soccer | A | 47,99 |
| Sleepwalker | A | 54,99 |
| Summer Olympix | A | 49,99 |
| T. F. X. | A | 67,99* |
| The Chaos Engine | A | 54,99 |
| The Last Vikings | E | 54,99 |
| Theme Park | V i. Vorb.* | |
| Total Carnage | A | 59,99 |
| Trolls | A | 54,99 |
| UFO - Enemy Unknown | V | 59,99* |
| Ultimate Body Blows | A | 54,99 |
| Whales Voyage | V | 54,99 |
| Zool | A | 54,99 |

Joysticks

Competition Pro

| | |
|--|-------|
| Mini, schwarz, inkl. 3,5" Disk Box | 24,99 |
| Mini, transparent, inkl. 3,5" Box | 29,99 |
| Mini, Special Edition, inkl. 3,5" Box | 29,99 |
| Star Mini, transp.-blau, inkl. 3,5" B. | 34,99 |
| Standard, schwarz | 23,99 |
| Standard, transparent | 24,99 |
| Standard, Special Edition | 24,99 |
| Star, transparent-blau | 34,99 |
| Gravis | |
| Game Pad | 48,99 |

Hardware

Diskettenlaufwerke

| | |
|---------------------------|--------|
| A - 500 / A - 2000 intern | 139,99 |
| Teac oder Sony extern | 139,99 |

Speichererweiterungen

| | |
|-----------------|--------|
| 512 KB | 49,99 |
| A 600 auf 2 MB | 159,99 |
| "Echte" 4MB/2MB | 249,99 |

Zubehör

| | |
|--------------------------------|-------|
| Kickstart Umschaltpl. mech. | 39,99 |
| Kickstart Umschaltpl. plus | 49,99 |
| Kickstart Umschaltpl. für A800 | 34,99 |
| 2.00 Rom | 44,99 |
| Siegfried Copy NEU | 79,99 |
| Siegfried Antivirus Tools | 59,99 |

| | | |
|-----------------------|----------|-------|
| Leerdisketten 3,5" DD | 10 Stück | 8,99 |
| Leerdisketten 3,5" DD | 50 Stück | 35,99 |

VERSAND 99 GmbH, Mon - Frei: 9.00 - 18.00 Uhr, Sam: 10.00 - 13.00 Uhr

SERVICE-LINE

Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen kostenlos und unverbindlich unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an Joysticks und Hardwarezubehör.

Tel. (0 24 03) 2 11 88 · Fax (0 24 03) 3 53 51

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1 MB. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inklusive Nachnahme DM 9,99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielpreise zzgl. DM 8,- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen). Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

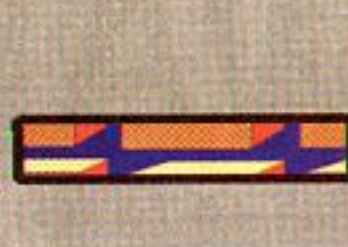
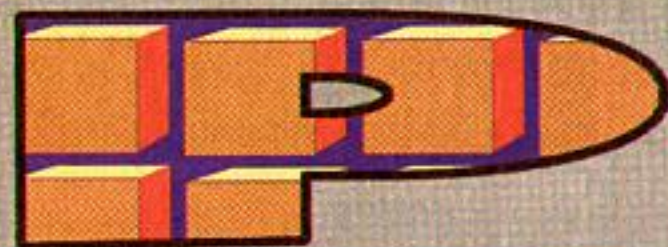
Death or Glory
DM 69,99
deutsche Version

Starlord
DM 64,99
deutsche Anleitung

Bundesliga Manager 3 Hattrick - DM 79,99
deutsche Version

HANSE - Die Expedition - DM 39,99
deutsche Version

(V) komplett deutsche Version (A) deutsche Anleitung (E) englische Anleitung



Sieht nicht nur gut aus: Bounce'n'Blast



Flotter Actionrolli: Black Dawn



Das zweite Salami-Adventure: Action in Hollywood

Da sage noch mal jemand, unsere Doppelausgaben hätten keine Vorteile: In den letzten beiden Monaten hat sich ein solcher Stapel an Preiswert-Soft angesammelt, daß wir Euch in einem Rundumschlag quer durch bekannte PD-Serien lauter Highlights vorstellen können!

So enthält die Disk mit der Bezeichnung **Spiele 19/6** aus der Nordlicht-Serie den tollen Hüpfen **Bounce'n'Blast**, dessen technische Umsetzung sich vor keinem Vollpreis-Hopser zu verstecken braucht: Bunte Bonbonlandschaften scrollen sauber in alle Richtungen, die Soundkulisse überzeugt durch hübsche Titelklänge sowie passende Spiel-FX, und das Gameplay bietet abwechslungsreiche Gegnerformationen samt großen Oberfieslingen. Vor solchen Begegnungen läßt sich die schwachbrüstige Start-Wumme zur mehrläufigen Pumpgun hochrüsten, andere Sammelicons stehen für Begleitsatelliten oder frische Lebensenergie. Und auf derselben Disk tummelt sich zudem ein Geheimtip für Jeff Minter-Fans, nämlich die Amigaversion der alten, aber erfrischend kuriosen Psycho-Knallerei „Metagalactic Llamas“.

Mit der **Spiele 21/2** kommen Rollenspieler auf ihre Kosten, zumindest, sofern sie actionlastigen Echtzeitkämpfen nicht abgeneigt sind – die nämlich gibt es in den 3D-Dungeons von **Black Dawn** zuhauf! Eine Begleitstory hat man sich gespart, statt dessen werden vor jedem Level Aufträge erteilt: Mal soll man sich den Weg durch feindliche Alienhorden prügeln, dann einen Aufzug finden. So oder so harren kleine Rätsel ihrer Lösung und allerlei Sammelitems der Entdeckung: gefundenes Geld wird im Shop gegen frische Lebensenergie, neue Munition oder bessere Waffen eingetauscht. Das feine Handling (inkl. Automapping)

und die hübsche Optik machen das Game zu einem echten Hingucker, bei dem man gerne über die magere Akustik hinweghört und sich auch mit Levelcodes statt echter Savestände anfreunden kann.

Abenteurern ohne Actionfaible sei die Nordlicht-Scheibe **Spiele 24/10** ans Herz gelegt, wo man nach „Snack Zone“ nun bereits zum zweiten Mal das Schicksal einer bekannten Minisalami spielerisch mitbestimmen darf. Diesmal drohen die Dreharbeiten zu einem Werbespot für die teigummantelte Mitnehm-Wurst Bifi Roll ins Wasser zu fallen, sofern das abhanden gekommene Drehbuch nicht rechtzeitig wiederbeschafft werden kann. Also streunt man durch Fernsehstudios, hält Schwätzchen und knackt allerlei Rätselnüsse, die in eine überragende Präsentation eingebettet sind: Bereits am A500 ist das Spieltempo flott, dabei hatte selbst Sierra zu den besten Zeiten kaum je so abwechslungsreiche und bunte 3D-Landschaften vorzuweisen. Auch die komfortable Maus-/Iconsteuerung überzeugt, allein die Musik klingt arg belanglos. Aber auch ganz ohne Ton wäre **Action in Hollywood** ein echter Hammer!

Ebenfalls aus dem hohen Norden kommt die Bestellung **1200 Nr. 141/2**, wobei die Ziffer 1200 meint, was sie sagt: Der **Tube Warrior** prügelt sich ausschließlich mit 32 Bit durch U-Bahn-Schächte. Wer sich dabei nicht an ziemlich langen Nachladepausen (eine HD-Installation ist nicht mög-



lich, und Zweitläufer werden auch nicht unterstützt) und einem limitierten Repertoire an Schlägen und Tritten stört, findet einen launigen Duo-Modus und Grafik in der Qualität kommerzieller Keilereien. So schlagen sich die erstaunlich großen Tubenkämpfer durch sanftes Horizontalscrolling in mehreren Ebenen, und die Musik kann sich ebenfalls hören lassen.

Aus Berlin kommt die Scheibe **Kid's Fun XXIII**, welche allerdings auch älteren Semestern Spaß machen dürfte. Und zwar trotz oder vielleicht gerade wegen des simplen Spielprinzips des darauf befindlichen **Frogger '94**: Wie beim längst klassischen Arcade-Automaten „Frogger“ wartet am unteren Bildrand ein Frosch darauf, sicher über eine Straße bzw. einen Fluß nach Hause geführt zu werden. Auch bei der Neuauflage ist Timing und Geschick vonnöten, denn je höher der Level, desto schneller kommen tödliche LKWs, Motorräder und andere Gefahren auf den kleinen Grünling zu. Später wird er gar von einem Rasenmäher bedroht und muß reißende Gewässer via auf- und abtauchende Schildkröten überqueren. Also ein nett spielbarer Oldie in sehenswerter und astrein animierter Grafik.

Beim neuen PD-Versand El Dorado plant man, Vertreter verschiedener Genres in Sets zusammenzufassen, für Plattform-Fans wurde die Theorie bereits in die Praxis umgesetzt: Das fünf Disketten große **Jump & Run-Set** enthält neben PD-Klassikern wie „Peter's Quest“ oder dem „Sony Game“ auch **Puggles**, ein Remake des „Q-Bert“-Spielprinzips. Es gilt, dreidimensionale angeordnete Säulen zu behüpfen und auf diese Weise umzufärben, bis eine vorbestimmte Zielcouleur erreicht ist

– je höher der Level, desto mehr Hopser sind nötig. Gestört wird man dabei von allerlei Gegnern, denen unbedingt auszuweichen ist; für Notfälle gibt's eine begrenzte Anzahl von Teleportersprüngen. Grafik und Sound kann man als originalgetreu bezeichnen, genau wie das launige Gameplay; diese Sammlung ist also schon einen kleinen Freudenhopser wert.

Bleibe noch anzumerken, daß alle Games auch am A1200 ihren Dienst verrichten, einzig **Puggles** verlangt nach Einstellarbeiten im Bootmenü: CPU Cache off, Enhanced Chipset. Wer sich indessen für die Nordlicht- oder 1200-Serie begeistert, der wende sich zwecks Bezug an:

Gaby & Udo Drüke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/16 72 22

Während hier eine Disk immer mit drei Märkern zu Buche schlägt, sind für Kid's Fun-Scheiben abhängig von der Bestellmenge zwischen 2,50 DM und 5,- DM zu berappen – die Bezugsadresse lautet:

Gabriele von Thienen
Postfach 100648
10585 Berlin
Tel.: 030/322 63 68

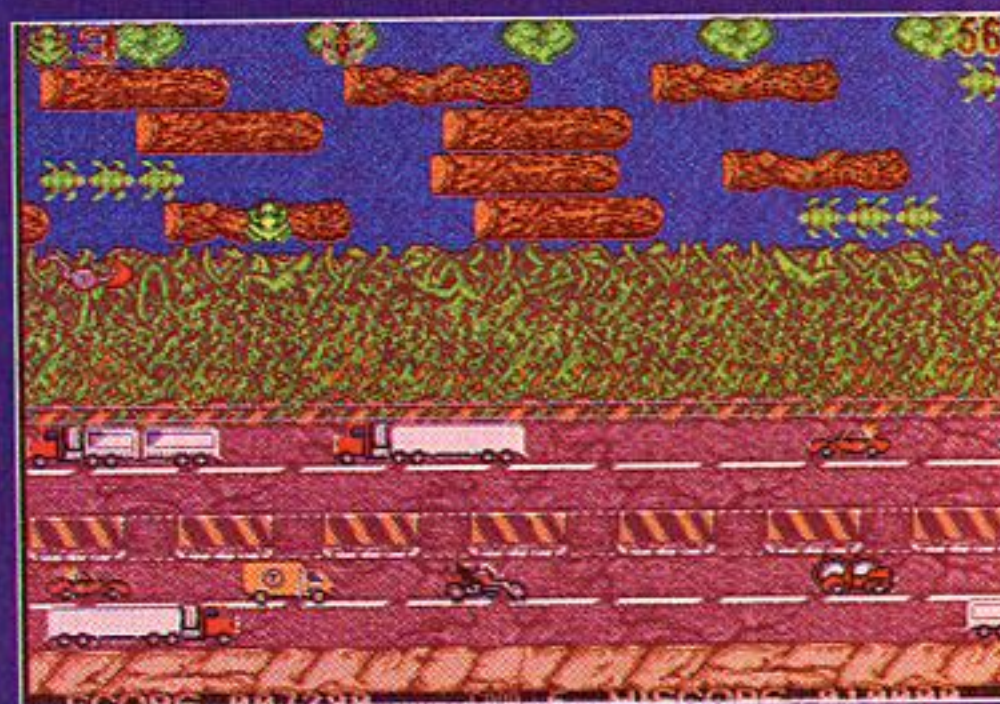
Ebenfalls mengenabhängige Preise stellt El Dorado in Rechnung, wobei das fünf Disks große **Jump & Run-Set** mit 24 Märkern zu Buche schlägt:

El Dorado/Münchhoff
Brucknerstr. 47
71640 Ludwigsburg
Tel.: 07141/ 87 09 10

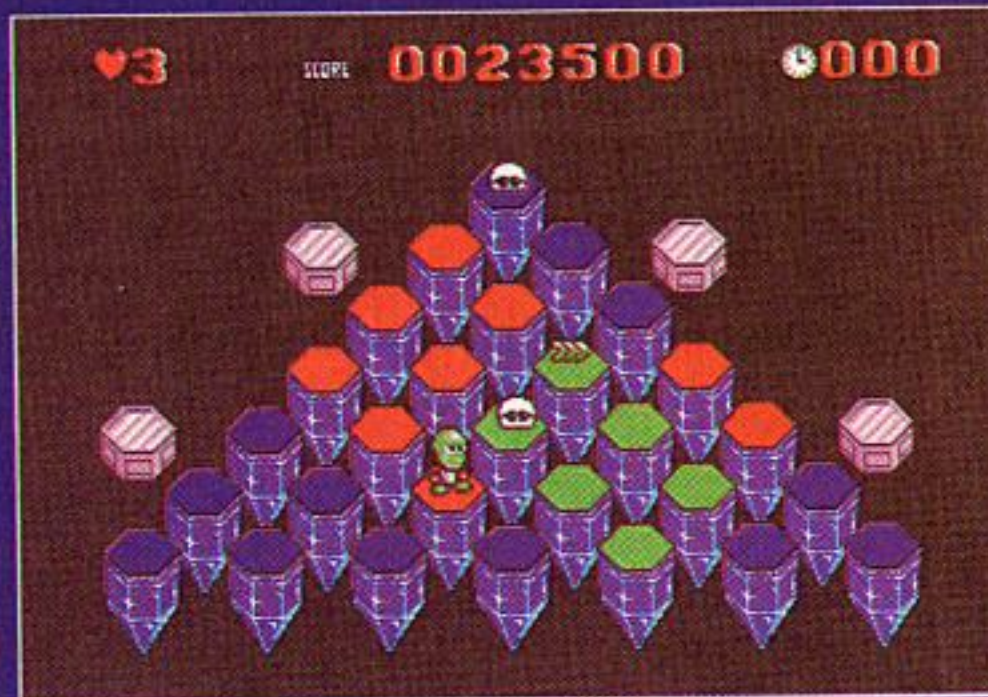
Bei allen Anbietern fallen zusätzliche Versandkosten in Höhe von vier bis acht Mark an. (rl)



Schlagabtausch im Untergrund: Tube Warrior



Oldie but Goldie: Frogger '94



Der Q-Bert der 90er: Puggles



Ruhmeshalle

Up & Down

Fortuna hat gesprochen: Mit Hannibal überquert die Alpen
Sascha Gundlach, Friedrichsdorf
F29 Retaliator fliegt zu
Markus Voll, Bd. Friedrichshall
Und Donk bekommt
Markus Westner, Schw. Gmünd

Stromausfall

Mit Geweihten Steinen baut seine Kathedrale
Thomas Kempe, Aislingen
Mit Vampire mimt einen Untoten
Uwe Klünder, Krefeld

Kicker Cup

Bei Burntime überlebt in der postatomaren Welt
Larry Gerasch, Rinteln
Im Joker-Jogger joggen künftig
Uwe Kranz, Leinfelden
Thomas Kröhnert, Willstätt
Michael Reupert, Berlin
Mit der Watch wissen, was die Uhr geschlagen hat
Frank Bönke, Bochum
Stefan Hoffmann, Waldershof
Jörg Heinicke, Riesa
Das Joker-Shirt steht vorzüglich
Jürgen Brei, Rastatt
Christian Hecht, Stade
Markus Zuber, Sindelfingen

Demo-Competition

Mit dem Demo Maniac zaubern Digi-Shows in Top-Qualität
Milan Hoffmann, Mörfelden
Joachim Hoppe, Asperg
Steven Bräuer, Crimmitschau
Daniel Wolf, Schlüchtern
Jürgen Gajewski, Bochum
Markus Hagen, Kirchlinteln
Sven Rosenthal, Parey
Frank Kapler, Wolfen
André Plaßmeier, Osnabrück
Natascha Hugel, Bd. Kissingen

Cinemabilia-Competition

Steven Spielberg war der Regisseur von Jurassic Park. Und nun ohne langes Vorgeplänkel zur Gewinnausschüttung: Die Darth Vader-Uhr bekommt
Falk Adam, Dresden
Das Star Trek-Shirt trägt stolz
Christian Grimmeisen, Tannhausen
Mit Freddys Messerhandschuh schmücken sich
Denny Rumler, Schwerin
Daniel Simbke, Querfurt
Manuel Möller, Delbrück
Manuel Mayr, Trennfeld
Rayk Zimmermann, Leipzig
Die weiteren Preise können wir aus Platzgründen nicht einzeln auflisten, lediglich die Gewinner – laßt Euch überraschen, ja?

Robert Borsdorf, Berlin; Rudolf Fischer, Vilsbiburg; Holger Renken, Remels; Jan Rothenberger, CH-Buchs; Christian Pauschert, Kandel; Michael Zimmermann, Heusweiler; Karsten Sack, Ratingen; Wojciech Filarski, Bielefeld; Peter Lappnau, Osterrönfeld; Jörg Müller, Bonn; Christian Weiß, Amberg; Mathias Lang, Leimen; Gerd Berens, Rommersheim; Jens Hofknecht, Berlin; Stephanie Kanter, Dortmund; Andreas Stoller, Wansleben; Michael Voigt, Dresden; Arne Krützfeldt, Husum; Markus Krisch, Pforzheim; Anke Rohmann, Rheda; Tord Erhard, Flein; Markus Held, Filderstadt; Christina Becker, Dorsten; Andreas Knauer, Bd. Karlshafen; Matthias Ehlers, Stadland; Steffi Koschka, Zinnwald; Roland Kubik, Bottrop; Marco Lettau, Oberhausen; Rene Kürz, Bd. Säckingen; Folkert Reuwsaat, Kassel; Karlheinz Kastner, Würzburg; Thomas Osygus, Gelsenkirchen; Helga Lackner, Stuttgart; Enrico Vlach, Dessau; Björn Straka, Felsberg; Peter Möckli, CH-Küsnacht; Tobias Busch, Rodalben; Thomas Zartner, Darmstadt; Andreas Roth, Forbach; Lukas Paustian, Hamburg; Herbert Pachner, Aßlar-Oberl.; Marcus Richter, Rothenburg; Tony Schulz, Bautzen; Daniel Rönsch, Osterburgen; Daniel Schmidt, Duisburg; Gerrit Arlt, Frankfurt; Daniel Meyer, Zwickau; Martin Vetterling, Stade; Hans Klaus, Düsseldorf; Michael Zimmerer,

Forchheim; C. Grammel, Wiesbaden; Michael Beyer, Rotenburg; Claus-A. Grotl, Bd. Bentheim; Jan Bauer, Selb; Meik Becker, Wallhöfen; Torsten Brandt, Meuselwitz; Dominik Gomez, Babenhausen; Tim Dellas, Oldenburg; Jan-T. Steinkraus, Lübeck; Gerhard Illenseer, Rahden; Nico Theumer, Weyhausen; Dejan Crejic, Schrobenehausen; Marcus Laschewski, Berlin; Roswitha Timm, Radevormwald; Janine Habel, Dakendorf; Marc Peters, Stahrsdorf; Gabi Gerhardt, Essen; Bert Siewert, Korb; Alex Dengler, Parsberg; Jens Claßen, Mönchengladbach; Stefan Wilm, Saarbrücken; Matthias Götsche, Gnutz; André Pannewitz, Düsseldorf; Markus Lampen, Fritzlar; Kai Lunkeit, Schleswig; Andreas Genz, Lübeck; Sebastian Gabler, Marl; Karina Rülcke, Gräfenhainichen

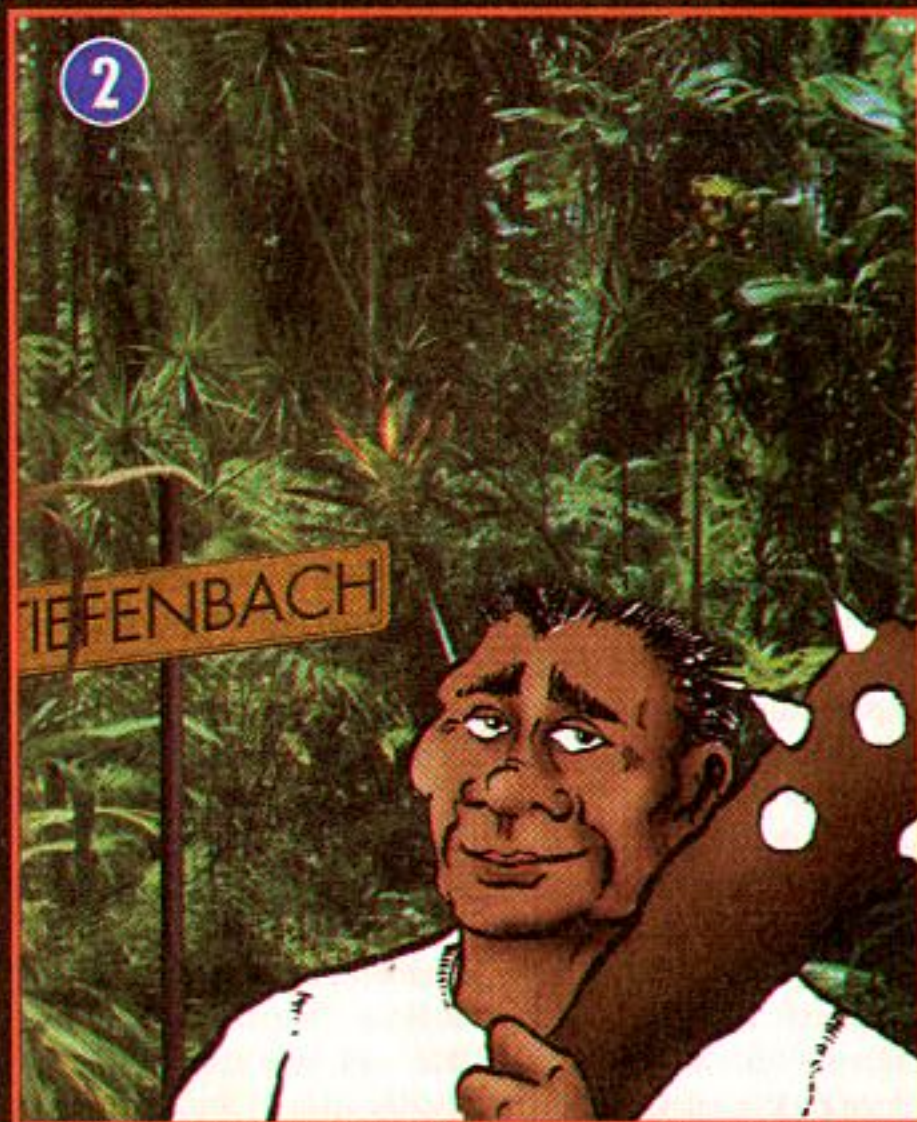
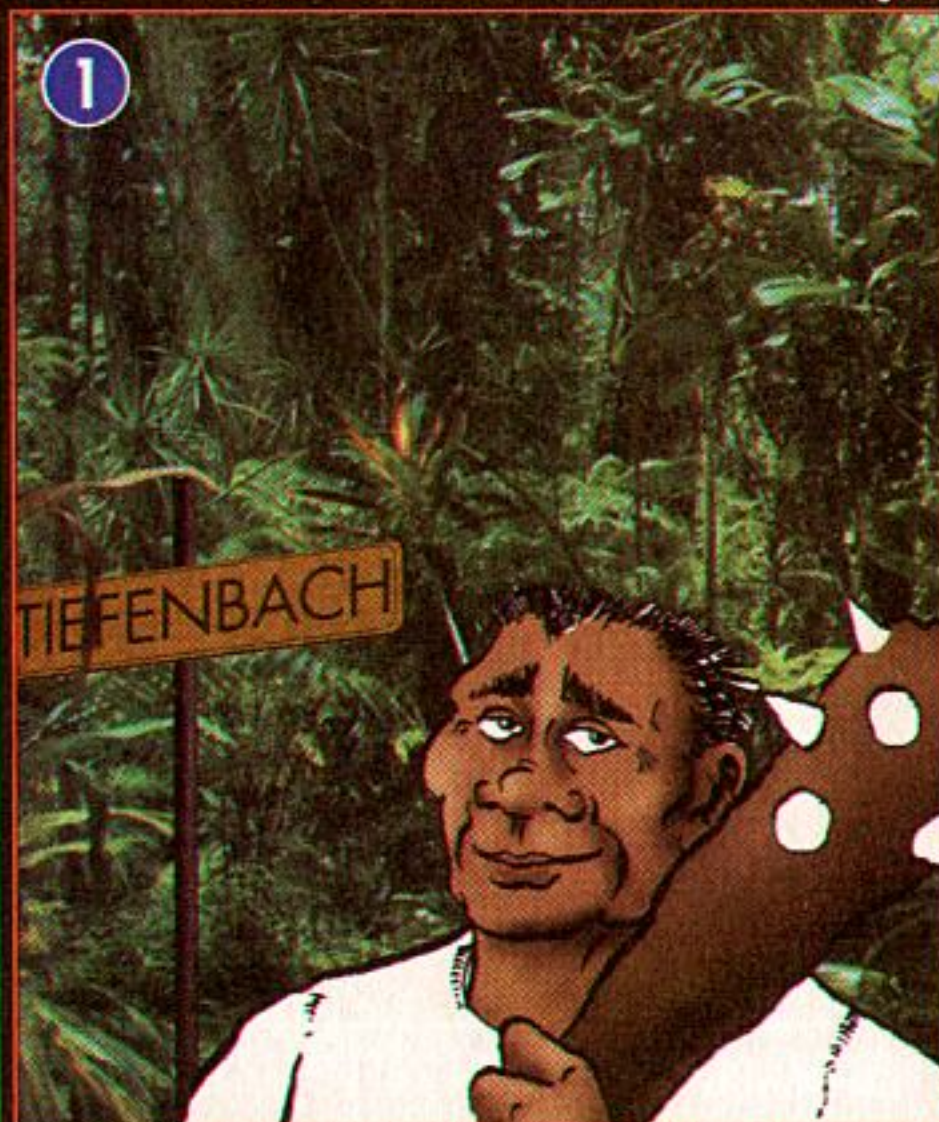
Amiga Camps-Competition

Last but not least die Namen derjenigen, die Computerferien bei Camps gewonnen haben (AJ 4/94). Jeweils zwei Wochen Urlaub gab's für
Stepanie Kanter, Dortmund
Peter Lenz, Wuppertal
Jeweils eine Woche erhielten sich
Frederik Beutler, Herrstein
Thomas Weiß, Altenau

Uff, das war's. Wir wünschen mächtig viel Spaß mit den Preisen!

Das große Sommerrätsel

Auf den ersten Blick wirken beide Bilder exakt gleich. Doch sie unterscheiden sich in vier kleinen Details.



Das rechte Bild ist viel weiter rechts als das linke, es ist zwei Millimeter schmaler, der rote Rahmen ist doppelt so breit und in dem blauen Kringel steht "2" und nicht "1".



Die schwere, eisenbeschlagene Tür
schließt sich hinter Dir. Du bist allein.
Dein Fluchtweg ist abgeschnitten.
Wirst Du den mörderischen Kampf mit
Monstern und Fallen, die in Kaddis Ra's
sagenumwobenem Labyrinth des Horrors auf
Dich warten, überstehen? Nimm den Kampf auf!
Das Telefon ist Dein Zugang in diese Welt.
Wähle - wenn Du es wagst!

in Deutschland

0190 242 999

CompuTel GmbH - 12 Sekunden = 0,23 DM

in Österreich

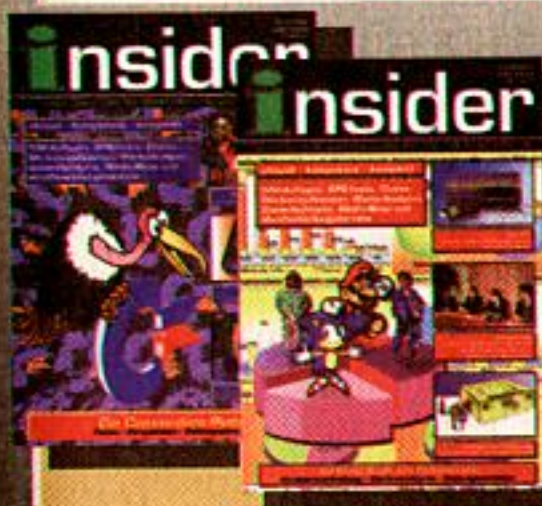
0450 199 000 999

Mo. - Fr., 8:00 - 18:00 = 8,67 ÖS / Min., sonst 6,67 ÖS / Min.

Das erste und beste
Fantasy-Abenteuer
am Telefon



Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat!



insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

Gegen
Gewerbenachweis
gratis!

Nur im
ABO erhältlich!

Endlich auch in
Deutschland, aus
Deutschland und
für Deutschland:
Jeden Monat die

wichtigsten News und Infos von Insider für Insider!
Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen
BPS- und IVW-Listen, das Neueste aus den Fach-
verlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen,
Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrund-
berichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-
Klatsch.

Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich
über Branchen-Internia zu informieren und sich selbst
zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu ge-
winnen.

Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel.
04221/120004, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Un-
terlagen sowie - gegen Gewerbenachweis - Ihr Gra-
tis-Abonnement an:

Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

insider ABO-COUPON

Das Abonnement gilt für ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich bei Nichtkündi-
gung automatisch um ein weiteres Jahr. Der Preis beträgt 120,- DM pro Jahr (Ausland:
140,- DM), das Porto ist inklusive.

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und
bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

per Vorkasse:

Scheck oder Bargeld liegt bei: ☐

nach Rechnungserhalt durch:
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80 ☐

Name / Vorname _____

Straße / Hausnummer _____

PLZ / Wohnort _____

Datum / 1. Unterschrift _____

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht
Tagen bei Insider, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2,
85630 Grasbrunn widerrufen.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung
des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des
Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift _____

DEMO Galerie

SEQUENTIAL

Die Jungs von Andromeda wissen, was sie ihrem guten Ruf schuldig sind: Auch dieses Demo, das auf der GATHERING '94 in Norwegen released wurde, ist wieder vom Feinsten! Schon während zur Einleitung der von Luftblasen umspielte Gruppenname hereinschwappt und in seiner Spiegelung verschwindet, erscheint mit lautem Knall ein beeindruckender Charakterkopf. Für die anschließende Fahrt mit der Vektor-Achterbahn sollte man sich anschnallen, damit man angesichts der folgenden Nackedeis nicht unversehens abhebt. Ein Colourecycling-Ring leitet nun die Vorstellung der Mainmembers von Andromeda ein, ehe ein taumelnder Magnet Kugeln anzieht, um sie wirbelnd wieder wegzuschleu-

dem. Jetzt wird ein zunächst schlicht zoomender und rotierender Würfel ganz elegant zum Vierfachspiegel für einen weiteren Würfel und weicht dann einem Ast, der wedelnd seine Kugelblätter verliert. Bevor man sich nun an klugen Sprüchen ergötzen kann, schiebt sich kurz ein Vektorobjekt durchs Bild, im anschließenden 3D-Morph verändern sich drei rotierende Vektorobjekte (unterbrochen von einer Lady in Rot), um dann von Raytracing-Maschinen abgelöst zu werden. Schließlich entlädt sich noch die Spannung einer Elektro-Glaskugel mit lautem Peng und gibt so den Screen für eine märchenhafte Idylle frei, dann scrollen die Credits herein. Unterlegt ist das gesamte Kunstwerk mit passendem Mainstreamsound.

Ist Euch heiß? Falls nicht: Bei den heutigen Spitzendemos wird es Euch schon heiß werden. Und falls doch, dann stürzt Euch trotzdem in die coolen Demofluten dieser Doppelseite – als Bademeister fungieren wieder die fähigsten Gruppen!



SEQUENTIAL



OUTRO



REAL

Ein weiterer Knüller kommt von Complex, das Demo gewann die jüngste SATURNE PARTY in Frankreich. Zu ruhigen Synthieklängen schickt uns die Crew auf eine Sternenreise, die in einen extravaganten Würfeltunnel führt, wo der Demotitel sanft ein- und ausgeblendet wird. Nach ein paar Credits trudeln durch Gouraud-Shading veredelte Vektorobjekte durchs Bild, bis ein heldenhafter Schlangenbekämpfer einen texturierten

Raumgleiter auf seine Mission in einen coolen Metallic-Tunnel schickt. Der Weg führt zu einer atemberaubenden 3D-Stadt mit phantastischem Horizont, eine Augenweide, die durch kurzes Zwischenschalten einer feinen Fantasy-Grafik (ganz Ton in Ton) fortgesetzt wird. Über eine texturierte Landschaft wird schließlich aus dem Demo geflogen, zum guten Schluß liefert noch ein Scrolltext alle wichtigen Infos zu diesem Prachtstück.



ARTIFICIAL PARADISE

Ein langohriger Elfenopa heißt uns in diesem NGC-Demo willkommen, schon geht es auf eine flott animierte Echtzeit-Reise übers Gelände. Der Gruppenname wird mit schickem Linseneffekt präsentiert und durch ein Linien-gewirr abgelöst. Dann darf sich der Betrachter bei einer Farbtherapie mit feinen Plasmen wieder beruhigen, bevor es in den etwas groben, aber farblich sehr abwechslungsreichen Dot-Tunnel geht. Von rechts flutscht dabei der Gruppenname herein, in dessen Nachbarschaft ein Würfel zoo-

mend und rotierend seine schön texturierten Seiten zeigt. Kaum ist er vom Screen gehuscht, hüpfen von oben und unten Schriftzüge ins Bild, und es geht durch einen Super-rundtunnel mit wechselndem Farbenspiel. Der Schlußpart erfreut durch ein komfortables Mausmenü: Automatisch oder manuell kann man die zum Demo gehörigen Infos, Greetings und Credits abrufen. Die flotte Reise wird übrigens von jazzigem Hammondorgel-Sound begleitet, der erstklassig mit dieser tollen NGC-Vorstellung harmoniert.



CREAM

Die Jungs von Absolute! fetzen gleich vom Start weg unerbittlich los: Allein die flotte Klimperkastenmusik hat schon einen Wahnsinnsdrive, und auch auf dem Screen geht es alles andere als gemächlich zu. Nach Gruppenname und bouncendem Demotitel tummelt sich ein Objekt mit Coppertexturen ungeniert auf dem Schirm; das in der Folge eingeblendete Muster erinnert irgendwie an indianische Kunst. Wie auch im-

mer, jedenfalls wird es kunstvoll verkleinert und vergrößert, ehe sich ein weiblicher Clown ins Bild drängt. Nach den Credits verzieht sich ein Mosaik-gesicht wie ein Kaugummi und macht Platz für einen phantasiervoll texturierten Würfel mit Lichtquelle, der rotierend seine samt und sonders guten Seiten einzeln vorstellt. Zum Schluß scrollt gemächlich das große Gruppenlogo durchs Bild und leitet den Endtext ein.

WO GIBT'S DENN SO WAS?

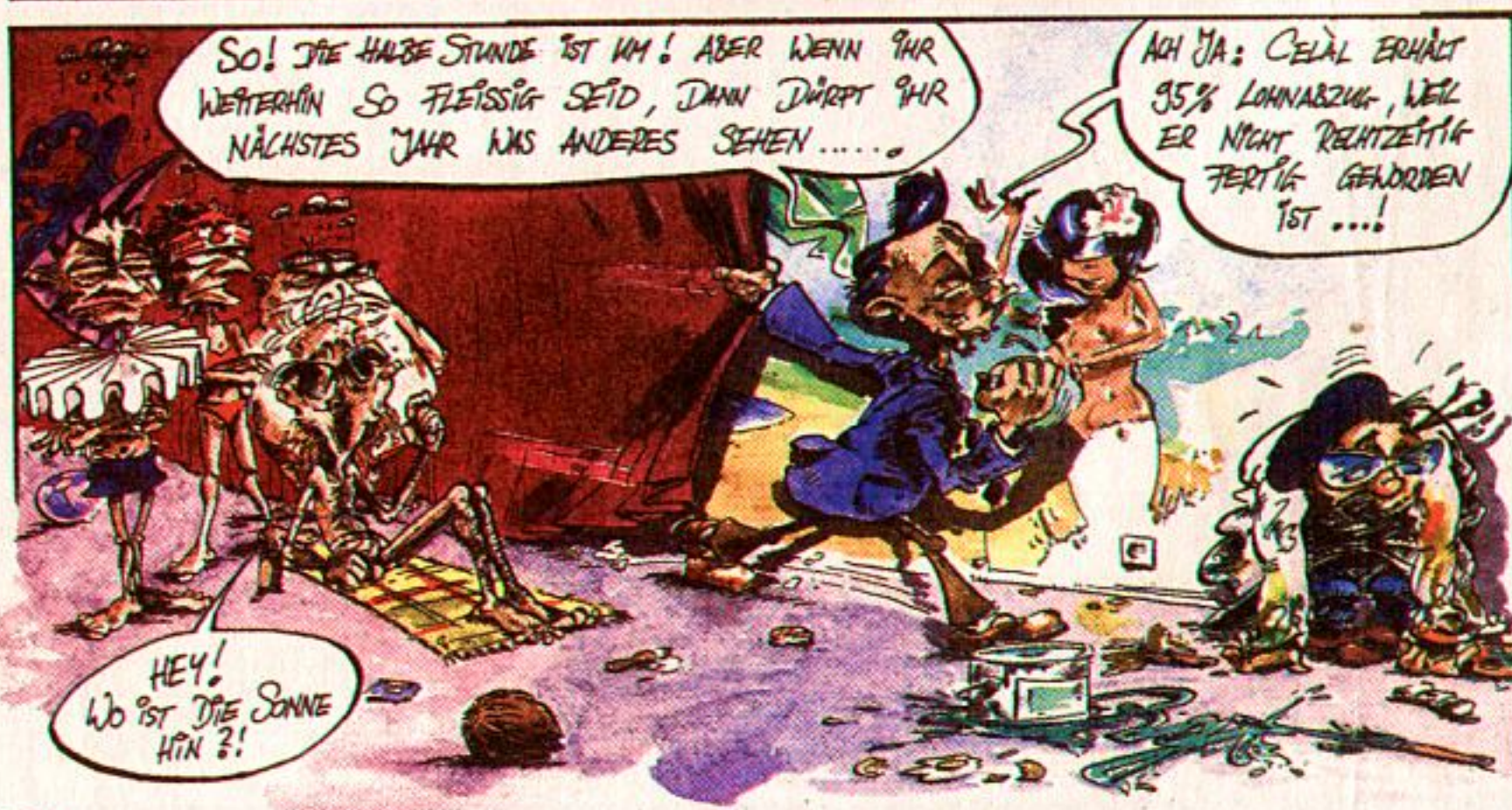
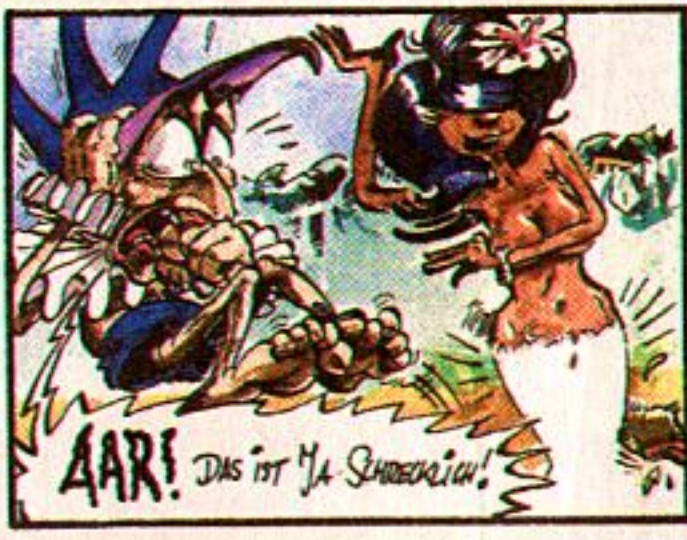
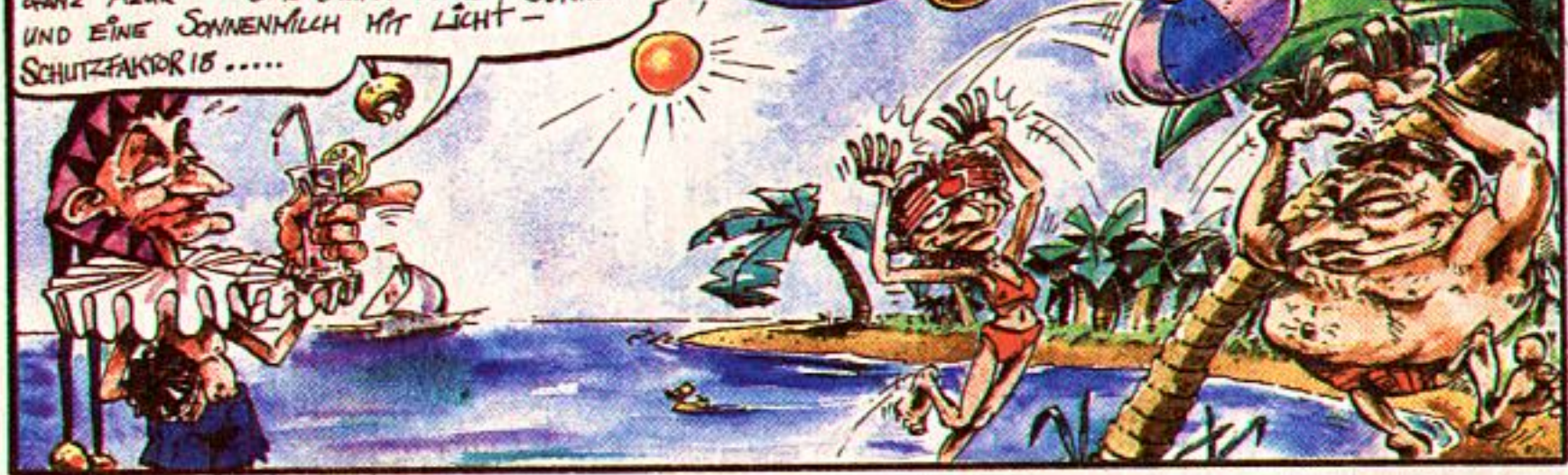
Wie immer haben wir alle wichtigen Fakten hinsichtlich Bezugsquellen, Preisen und Hardwareanforderungen fein säuberlich aufgelistet – lesen, bestellen und Spaß haben! (ms)

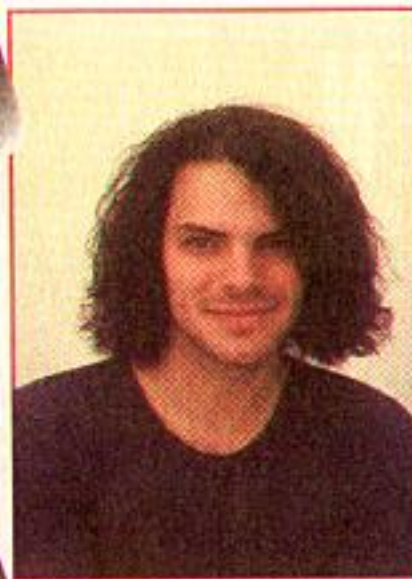
| Titel | lauffähig auf | Preis Lieferumfang | Bezug |
|------------------------|------------------------------|--|--|
| Sequential | allen Amigas mit 1 MB RAM | 2,50 DM + Porto 1 Disk | Mallander Computersoftware Bärenndorfstr. 24, 46395 Bocholt Tel: 02871/185115 |
| Real | A1200 + A4000 | 1,70 DM + Leerdisk + frank. Rückumschlag 1 Disk | Malik Aziz, Meischenfeld 102 52076 Aachen |
| Artificial Paradise | A1200 + A4000 | 4,- DM + Porto 2 Disks | Nordlicht – Amiga PD-Service Alter Fischerpfad 10, 26506 Norden Tel. + Fax: 04931/167222 |
| Cream | A1200 + A4000 | 1,70 DM + Leerdisk + frank. Rückumschlag 1 Disk | Malik Aziz, Meischenfeld 102 52076 Aachen |



The unbelievable AMIRALoker

'SEUFZ' GENAU SO HAB' ICH'S MIR IMMER VORGESTELLT: ENDLOSE SANDSTRÄNDE, DAS MEER GANZ AZUR — DER DRINK KÜHL, SONNE UND EINE SONNENMILCH MIT LICHT — SCHUTZFAKTOR 18





INHALT

Gelöst:

Bifi 2

Karten zu:

Apocalypse
Bifi 2
Kick Off 3

Tips und Cheats zu:

Apocalypse
Black Crypt
Body Blows Galactic
Burntime
Chuck Rock 2
Dune II
Elfmania
Impossible Mission 2025
Kick Off 3
Metal Law
Reunion

Freezer-Adressen zu:

Der Clou!
Puggsy
Super Methane Brothers

Wir wollen nur Euer Bestes – also gebt es uns! Rückt sofort alles raus, was Ihr zum Thema Cheats, Tips, Tricks, Karten, Lösungen sowie Freezer-Adressen auf Lager habt! Denn wie Ihr inzwischen eigentlich wissen solltet, können wir für jeden von Euch veröffentlichten Beitrag, je nach Aktualität und Umfang, bis zu **300 frisch geschniegelte und gebügelte Deutsche Marker**. Für fingerschonende Maßnahmen wie Disketten mit längeren Texten im PC-ASCII-Format oder mit schönen gepinselten Karten bzw. Grafiken im IFF-Format seien Euch überdies mein ganz persönlicher Dank und die eine oder andere Extra-Mark gewiß! Also nicht lange herumgefackelt, ran an die Arbeit und her mit dem Stoff. Wie Ihr Eure Machwerke zu uns schafft, ist uns absolut schnuppe (von Brieftaube bis Beamen ist alles erlaubt) – Hauptsache schnell und an folgende Adresse:

Joker Verlag
„Know How“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn
Fax: 089/460 49 77

Es strahlt das Atomkraftwerk von nebenan – und auch die Sonne strahlt, so gut sie strahlen kann! Warum? Weshalb? Was soll die blöde Strahlerei? Na, ist doch klar, das lange Warten ist vorbei! Denn vor Euch liegen, leicht und locker, brandheiße Tips; viel Spaß, Ihr Zocker!

HILFE!! FRAGEN?!

Spätestens seit unserer Oktoberausgabe vom letzten Jahr dürfte hinlänglich bekannt sein, daß in **Captive** der Boden der Tatsachen oftmals an der Decke zu finden ist – will heißen, einige „geheime“ Codes sind in mindestens ebenso geheimen Räumen an der Decke der Gänge versteckt. Daß es sich dort oben nur mit eigens dafür konstruierten „Anti-Grav“-Latschen spazierengehen läßt, ist auch noch einsichtig, doch wie man als Durchschnitts-Android die Eingänge zu den Verstecken der dringend benötigten Codes aufspürt, wird für viele Robbis ein ewiges Rätsel bleiben... Oder weiß einer von Euch noch, wie man die Eingänge zu den geheimen Räumen an der Decke erkennen kann?

Trotz unserer taktischen Anweisungen für werdende **Cannonfodder**-Generäle ist es einem scheinbar etwas unbegabteren Feldherrn bislang nicht gelungen, die 19. Mission zu überleben. Welcher schneidige Kriegsveteran hilft nun dem schlechten Schlächter mit einer möglichst detaillierten Beschreibung dieser Mission aus der Patsche?

In der letzten Ausgabe kün-

deten unsere Antworten von einem probaten Mittel, um in **Whale's Voyage** am Sky Boulevard den Wächter vor dem Computerraum zu entfernen. Doch wie uns Andreas jetzt mitteilt, versagt auch diese Methode bei seinem Wachtmeister kläglich. Beim Ablegen der Falle erhält Andi zwar ein paar Erfahrungspunkte, der Posten vor der Tür bleibt jedoch, wo er war. Welchen Fehler begeht unser Weltraumabenteurer denn noch?

Die kleinen grünen Monster aus **Lemmings 2** bereiten Ulrich zuweilen den einen oder anderen Kopfschmerz! Nicht nur, daß es ihm bis dato nicht geglückt ist, in Levels wie „Outdoor 4“, „Beach 9“ oder „Highland 10“ alle Grünlinge sicher zum Ausgang zu geleiten – bei der Rettung der Sport-Lemmings versagt er total. Selbst Level 1 ist für ihn unbezwingbar! Wer kann helfen?

Wie sich an dieser Seite unschwer erkennen läßt, sind einige Eurer Zocker-Kumpels tierisch auf dem Holzweg. Als gute Amiganer ist es daher Eure erste Pflicht, diesen verzweifelte „Irrläufer“ mit einer passenden Antwort wieder den

rechten Pfad der digitalen Tugend zu weisen. Und seid versichert: Neben dem Segen von Agnus, Denise und Paula erwartet Euch, bei Veröffentlichung Eurer Zeilen, noch ein wenig Klimpergeld aus unserem eigenen Klingelbeutel! Stopft also frommen Herzens Eure Antwort in einen Briefumschlag, versehen diesen mit unserer Adresse sowie dem Kennwort **Fragen** und laßt ihn von den geflügelten Götterpostboten (oder den mit den gelben Autos) in unsere heiligen Hallen tragen.

So allerdings auch Ihr vom rechten Weg abgekommen seid, müßt Ihr nicht gleich den Amiga ins Korn werfen – gesteht uns Eure Sünden, und wir werden sie von dieser Seite aus dem Rest der zivilisierten Computerwelt kundtun. Für die etwas eiligeren Gemüter unter Euch gibt es freilich auch einmal pro Woche die Möglichkeit, telefonisch zu „beichten“, denn schließlich haben wir ja dafür unsere

HOTLINE
JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN
RUFNUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22

ANTWORTEN

DIE HEISSEERSEHNTEN

Den rechten Weg durch die düsteren Gewölbe des zehnten Levels von **Black Crypt** weist Euch nun der große Drachentöter Heiko Wellner:

Nach dem Kampf mit den Crawlers steht man vor einer Glyphenfalle, die nur mit einer „Remove Glyph-Scroll“ zu entschärfen ist. Nördlich der Eingangshalle betätigt man den Schalter rechts, der die linke und rechte Säule öffnet. Links in der Nische befindet sich ein weiterer Schalter, der die Wand zu öffnen vermag. Vor der Säule, die die Wandnische versperrt, ist der Schalter für die Säule im mittleren Gang zu finden. An der Gabelung links knipst man den Pfeiler weg, geht in den Teleporter und erreicht auf diese Weise die Wandnische. Sobald man alle Gegenstände herausgenommen hat, löst sich rechts eine Säule in Luft auf. Der dortige Schalter (18,15) läßt die Säule und die Wand in der Mitte verschwinden; der Bodenschalter ist nur für den Pfeiler zuständig. Links kann man die Wand öffnen und hat fürderhin freien Durchgang. Hinter der magischen Barriere liegt die Drachenkammer, allerdings noch ohne Gegner. Man schnappt sich das Zauberbuch und den Schlüssel, der zur Tür rechts von der Eingangshalle paßt (18,6). In die Nischen im Norden legt man später die Statuen des Drachen Temin (11,26).

Auf der Suche nach diesen Statuen klappert man alle vier Teleporter in der Mitte der Halle ab. Jeder bringt uns zu einem kleinen Raum, in welchem man die Schalter betätigt. Nun hat sich östlich ein Gang mit einem Hebel geöffnet. Man vernichtet damit die vier Teleporter und kann nun einige Ausrüstungsgegenstände einsacken (24,13). Die Handschuhe von Temin gibt man dem Anführer, da die Statuen nur damit gefahrlos transportiert werden können. Außerdem findet sich hier auch die „Remove Glyph-Scroll“ für

die Falle am Anfang. Nach deren Beseitigung rennt man durch den langen Gang und gelangt zu einem weiteren Hebel, den man gleich fünfmal zu betätigen hat. Man trabt daraufhin geradeaus weiter und trifft auf etliche magische Barrieren, die man mit den gefundenen „Despell-Scrolls“ beseitigen sollte. Hinter einer Halle mit Dunkelfeldern findet man neben den Überresten einer anderen Party u.a. auch die Kiste von Temin, in der man die Statuen gefahrlos transportieren kann (also dem Anführer geben).

Mit dem gefundenen Schlüssel öffnet man die Tür in der großen Halle ganz rechts unten und findet dort das erste der begehrten Götzenbilder (31,6). Man läuft zurück nach (5,17) und wendet sich nach links, wo man einen Stronghold-Schlüssel für die Tür bei (10,17) entdeckt. Mit dem dortigen Nachtschlüssel geht man zunächst nach (10,22), um dort die Tür mit dem Drachenschlüssel zu öffnen. Der Teleporter hinter der Tür führt zur zweiten Statue des Temin. Das dritte Götzenbild findet man, nach einigen Kämpfen, links oben (21,32). Jetzt ist es an der Zeit, die Statuen nacheinander in die Wandnischen einzusetzen. Kaum steht die dritte Statue an ihrem Platz, erscheint der Drache Temin. Im Kampf sollte man sich möglichst auf Kampfsprüche beschränken, da fürs Zuhauen kaum Zeit bleibt (Eiszauber verwenden!). Nach erfolgreicher Monstervertilgung ist der Weg zum 11. Level frei.

Krakenplättchen leichtgemacht für jeden Steinzeitmann! Michael Rongen beschreibt, wie dem dritten Endgegner aus **Chuck Rock 2** beizukommen ist:

Dem niedlichen Octopussy ist prinzipiell ganz einfach der Scheitel zu ziehen – wenn man weiß, wie! Zuerst sollte man in der Mitte des Bildschirms bleiben, bis der Krake das Wasser

nach Chuck junior spuckt. Mit einem lockeren Hüpfen sollte man den paar Schlucken Wasser allerdings leicht ausweichen können. Nun steigen Blasen vom Grund des Sees auf. Sobald sich's ausgeblast hat, muß man sich mit Chuck ein- bis eineinhalb Floßlängen nach links bewegen, um dem auftauchenden Fisch auszuweichen. Diesen schlägt man nun in guter alter Baseballmanier mit der Keule des Kraken in die Fresse. Wurde das Tentakeltier getroffen, wiederholt man die Prozedur von neuem – wenn nicht, muß vor dem nächsten Fisch-Ball Chucks Position korrigiert werden (so, daß er diesmal trifft). Nach einigen Treffern sollte der Krake wieder in den Tiefen des Sees verschwinden. Doch Oberacht, Kinders! Sobald der Gute dreimal auf Chuck gespuckt hat, versucht er, ihn zu rammen. In diesem Fall bewegt man sich so schnell wie möglich zum linken Bildrand – und damit wäre auch dieses Problem gelöst!

Auch in Sachen **Dune II** Raketenterror weiß Michael Rat:

Die fiesen Totenhände stellen im Gegensatz zu normalen Raketen ein echtes Problem dar, denn nach dem Abschluß können sie weder abgelenkt noch vernichtet werden! Einzige Schwachstelle: Die Zielgenauigkeit ist unter aller Sau. Dies kann man sich zunutze machen, indem man die Basis nicht wie bisher in Form eines großen Vierecks oder einfach an die Felsen baut, sondern alle Gefüge nebeneinander stellt (dies ist übrigens nur im letzten Level möglich). Dadurch wird den tödlichen Geschossen weniger Trefferfläche geboten, und die Totenhände schlagen oftmals vor oder hinter der Basis ein, ohne echten Schaden anzurichten. Trotzdem sollte man vor und nach jeder „überlebten“ Totenhand abspeichern, da ein einziger Volltreffer bereits das Ende bedeuten kann! Sobald man über einen Raumhafen verfügt, lohnt es sich, ein MBF zu kaufen und dieses möglichst weit entfernt von der richtigen Basis einzusetzen. Mit etwas Glück feuert nun der Computergegner seine Todesraketen

auf diese neue Basis. Da eine Bauanlage aber relativ geringe Ausmaße hat, wird sie so gut wie immer verfehlt.

Um die Paläste des Imperators sowie des Gegners (wo die Totenhände ja schließlich herkommen) zu vernichten, sollte man mit schnellen Einheiten wie Trikes oder Quads ihre Position auskundschaften. Als Harkonne hat man nun seinerseits die Möglichkeit, diese Paläste mit der Totenhand anzugreifen und auf einen Treffer zu hoffen. Gehört man jedoch dem Haus Ordos oder Atreides an, hilft nur ein Frontalangriff mit schweren Einheiten wie Belagerungspanzern oder Sonic Tanks, unterstützt von Abschlußrampen. Die Ordos können zusätzlich wenigstens noch auf ihren Saboteur hoffen, der mit ein bißchen Geschick ebenfalls den Palast zerstören kann – die Fremden der Atreides sind hier leider machtlos.

Normalerweise ist das Game **Burntime** mit dem Ableben aller Gegner beendet, und eine schöne Schlußsequenz flimmert über den Screen. Nicht so bei einigen AGA-Versionen! Wie uns Björn Lange mitteilte, ist in eben diesen Versionen ein Bug versteckt, der ein Ende des Spiels verhindert. Max Design schickt aus diesem Grunde allen Betroffenen gegen Einsendung der Originaldisketten eine neue, funktionierende Version. Wie sich inzwischen allerdings herausgestellt hat, sind auch etliche der neuen Versionen „endlos“. Mit einem kleinen Trick könnt Ihr Euch jedoch die verschollene Endsequenz wenigstens mal ansehen: Erstellt eine Sicherheitskopie der Disketten und benennt im Verzeichnis GFX_AGC (auf Disk D) die Files ENDE.PAC sowie ENDANI1.PAC bis ENDANI4.PAC in TOT.PAC und TOTANI1.PAC bis TOTANI4.PAC um. Ersetzt jetzt die gleichnamigen Files des Verzeichnisses GFX_AGB (auf Disk B) durch diese umbenannten Endsequenz-Files und startet das Spiel. Sobald der erste Gegner abknibbelt, erscheint anstatt der Sterbesequenz die langersehnte Schlußsequenz...

LOSUNG

BIFI 2: ACTION IN HOLLYWOOD

Tach, Leute! Darf ich mich kurz vorstellen? Mein Name ist Smuz, Marcel Smuz – Freunde der fettigen Mini-Wurst kennen mich wahrscheinlich eher unter meinem Decknamen „Lukas“. Na, wie auch immer, ich werde Euch jetzt auf jeden Fall eine kleine Geschichte erzählen, die mir, außer Euch Salami-mampfenden Computerfreaks, sicherlich sowieso niemand glaubt:

Ich arbeitete in den letzten Sommerferien als Kurier und sollte ein Drehbuch für den neuen Bifi-Spot im örtlichen

Studio abgeben. Als ich dort ankam, sprach ich sofort mit dem Pförtner, der mir einen Infrarotclip, mit dem sich, wie er behauptete, alle Türen im Studio automatisch öffnen würden, überreichte. Danach plauderte ich mit einem Jungen, der allerdings nur an Tauschgeschäften Interesse zeigte. Da ich jedoch nichts Tauschfähiges bei mir hatte, ließ ich den Knaben links liegen und eilte ins Studio. Im Inneren des Gebäudes führten mich meine treuen Beine direkt ins Vorzimmer. Dort traf ich die Se-

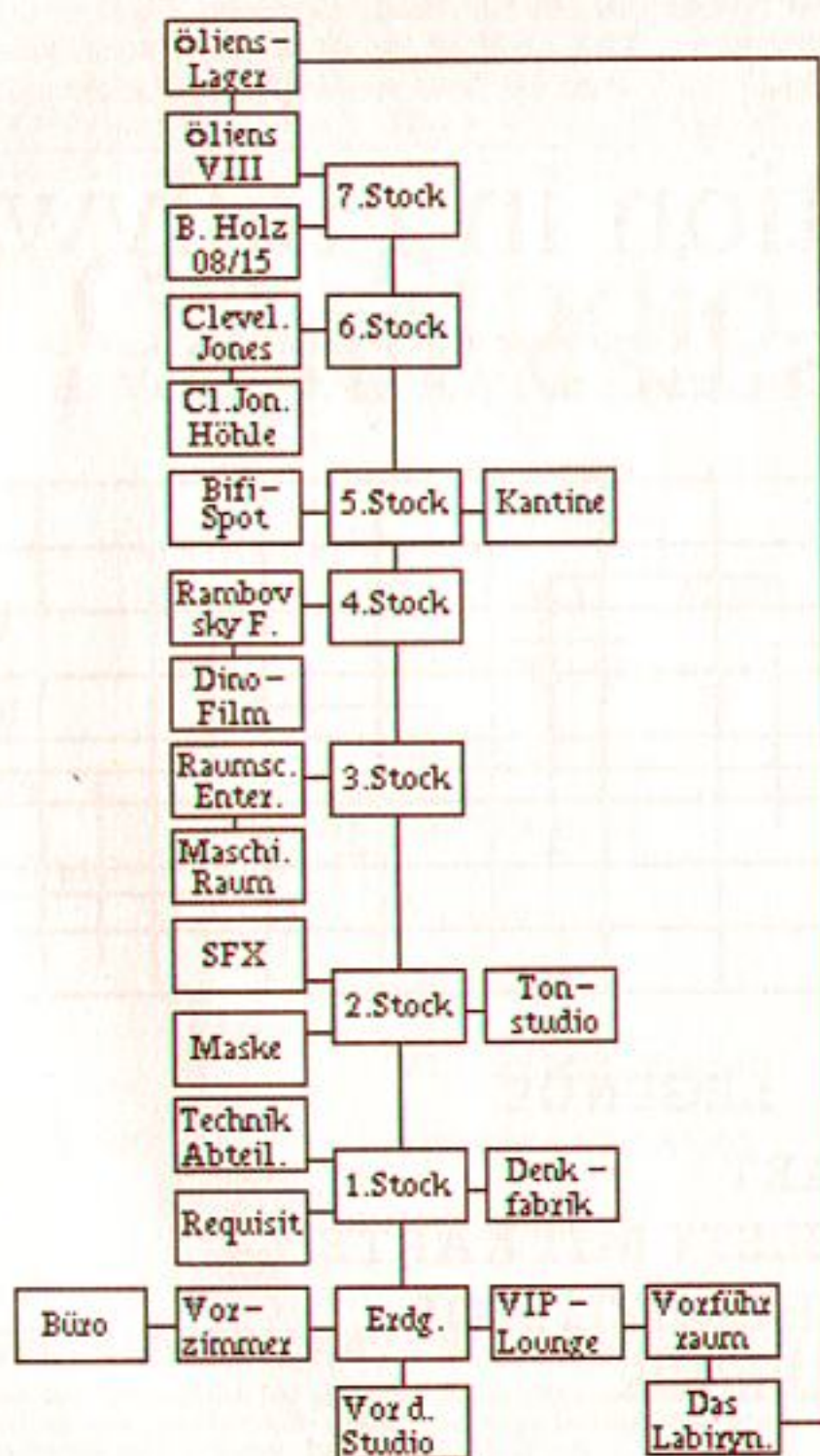
ekretärin des Direktors, die jedoch keinen blassen Schimmer hatte, wo ihr Vorgesetzter abgeblieben war. Hmm, äußerst seltsam! Ich beschloß, der Sache auf den Grund zu gehen, stieg in den Fahrstuhl und fuhr in den 3. Stock. Dort befand sich der Drehort zu „Raumschiff Enterhaken“. Im Nebenraum, also im Maschinenraum des Schiffes, wurde ich gebeten, eine Tonspule im Tonstudio abzugeben. „Null Problem!“ antwortete ich, nahm die Spule, trabte ins Tonstudio und übergab den Tonträger dem dort herrschenden Tonmeister. Der Meister der Klänge und Geräusche war allerdings ganz und gar nicht erbaut von dem, was ich ihm da gebracht hatte: Die Spule wurde während der Dreharbeiten anscheinend schlecht behandelt, wodurch

nun manche Sequenzen nicht mehr zu hören waren. In seiner Verzweiflung bat mich Mr. Tonmeister, ihm bei der Rekonstruktion der Szenen zu helfen (Antworten: 2, 1, 3, 2, 1).

Nachdem die Spule wieder in Ordnung war, erhielt ich, quasi als Dank, den Auftrag, einen Zettel in die technische Abteilung zu bringen. Dies scheiterte jedoch an einer verschlossenen Tür (soviel zum Thema „Infrarotclip“). Also entschloß ich mich, erst mal in der Kantine vorbeizuschauen. Dort traf ich (welch toller Zufall!) meine Oma – Oma Schröder. Als mich Ömchen erkannte, schenkte sie mir mit zahlosem Lächeln einen kandierten Apfel und eine Bifi-Roll (welch leckere Kombination!). In einer Ecke der Kantine erspähte ich schließlich auch mein großes Idol – Stefan Spülberg. Klar, daß ich mir von ihm gleich eine Autogrammkarte geben ließ. Diese Karte konnte ich dem Burschen vor dem Studio im Tausch für seinen Ball anbieten. Da Geschäfte ja bekanntlich Hunger machen, verspeiste ich anschließend die Bifi-Roll und stopfte den in der Packung enthaltenen Tattoo-Aufkleber in die Tasche. Danach ging ich wieder ins Vorzimmer, um zu sehen, ob der Direktor inzwischen schon eingetrudelt war. Leider Fehlanzeige! Na ja, vielleicht war er ja vermilchreist, oder so...? Wie auch immer, wenigstens konnte ich der Sekretärin meinen Apfel andrehen. Nachdem die hungrige Vorzimmerdame allerdings das verzuckerte Kernobst hinuntergeschlungen hatte, stürmte sie voll des Zahnschmerzes aus dem Büro – endlich konnte ich ungestört in ihren Schubladen wühlen und ihren Sicherheitsausweis entwenden.

Mit dem Ausweis in der Tasche schlenderte ich gemütlich ins Büro des Direktors, wo ich im Mülleimer eine Notiz fand. In der Vase entdeckte ich einen weiteren Zettel mit der Aufschrift „Teddybär“. Ein Code? Da hier nichts mehr mein Interesse zu wecken vermochte, ging ich zurück ins Vorzimmer, schaltete dort den Computer an, gab das eben gefundene

BIFI 2 – ACTION IN HOLLYWOOD DIE STUDIOS



LÖSUNG

BIFI 2: ACTION IN HOLLYWOOD

Paßwort ein – und siehe da, ich hatte, nachdem ich meinen Infrarotclip am Computer benutzte, plötzlich freie Verfügungsgewalt über alle Türen im Studio. Na also, warum nicht gleich so! Schauen wir also mal in der „Denkfabrik“ vorbei. Dort forderte mich ein gewisser Herr Goldman auf, Herrn Spülberg mitzuteilen, daß er den neuen Rambovsky-Film schleunigst abzdrehen habe. Der gute Spülberg weigerte sich jedoch strikt, diesen Film zu beenden, also ging ich zurück zu Goldman. Er bat mich, ein zweites Mal auf Spülberg einzureden, doch auch dieser Versuch scheiterte. Ich gab auf! Von mir aus sollten sich die beiden ruhig die Schädel einschlagen, ich hatte auch noch andere Aufgaben: Als erstes besuchte ich den Techniker, dem ich ja noch den

Zettel zu übergeben hatte. Da dieser leider seine Brille nicht dabei hatte, konnte er ihn nicht lesen. Ich schlenderte zur Maske, untersuchte den Pinguin und fand einen Kaugummi. Danach ging ich zurück ins Büro des Direktors. Dort traf ich ihn: Rambovsky. Dieser wollte, wie ich auch, den Direktor sprechen – leider war der alte Knabe immer noch nicht erschienen. Da half nur eines: abwarten und Kaugummi kauen! Den gekauten Gummi steckte ich in meine Tasche, bevor ich mich ins Vorzimmer des Direktors aufmachte. Dort entdeckte ich hinter dem Nippes eine Haarnadel. Mit dieser ging ich zurück in die Maske und brach mit ihrer Hilfe die Vitrine auf. Ich schnappte mir das Rambovsky-Kostüm und benutzte es mit dem Tattoo aus der Bifi-Roll-Verpackung. Da-

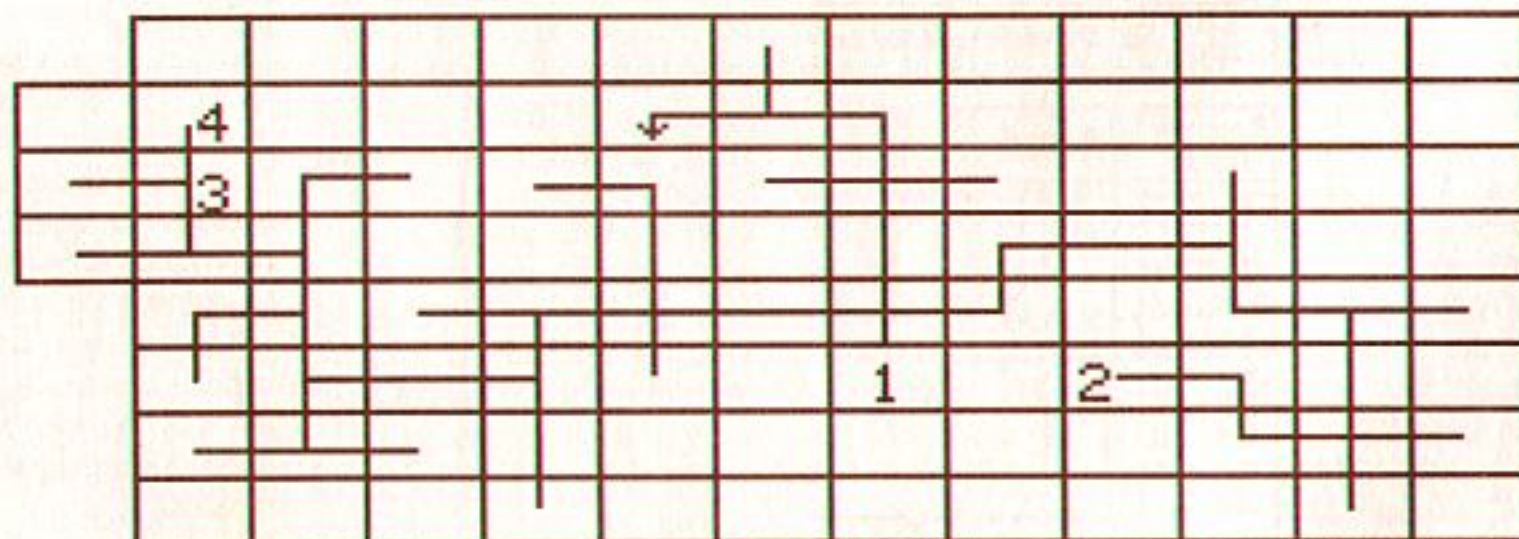
nach forderte ich den lieben Herrn Spülberg über die Sprechanlage im Büro des Direktors höflich, aber bestimmt dazu auf, doch endlich seine Arbeit zu beenden. Na also, es geht doch – Spülberg begab sich daraufhin gleich zur Kulisse des neuen Rambovsky-Films – ich auch.

Da ich jedoch kein Drehbuch hatte, sagte mir der Herr Regisseur, ich solle zur „Denkfabrik“ abzwitschern und dort gefälligst das Buch lesen. Zu Befehl, Käpten! Nachdem ich mich schlaug gemacht hatte, wurde der neue Rambovsky – mit meiner Wenigkeit als Hauptdarsteller – gedreht. Geschafft von der „anspruchsvollen“ Schauspielerei, betrat ich anschließend einen Nebenraum, in dem ein neuer Dino-Film gedreht wurde. Dort versuchten der Regisseur und der Schauspieler, eine Brille vom Kopf des Dinos herunterzubekommen. Doch so stümperhaft, wie sich die beiden anstellten, konnte das noch Ewigkeiten dauern. Also nahm ich meinen Ball zur Hand und schoß dem Dino die Brille von der Nase.

Ich nahm die Sehhilfe und eilte damit zum Pförtner. Dieser gab mir für die Film-Brille eine echte, die ich dem Techniker brachte. Er nahm das Augenglas, setzte es auf und rannnte entsetzt davon (ob ich mich mal wieder liften lassen sollte?).

Unter einer Zeitung fand ich eine VIP-Karte und einen Schlüssel. Ich begab mich also in den VIP-Raum und stellte fest, daß hinter der Tür der große Illusionist, Mr. Stoppelfeld, eingeschlossen war. Unberührt von seiner Zwangslage trabte ich weiter zum Drehort von „Öliens VIII“. Dort war ein Schauspieler eingeklemmt. Um ihm zu helfen, drückte ich den Knopf neben der Eingangstür und öffnete so hinten im Raum die große Stahltür. Dahinter verbarg sich ein Hebel, der aber nur in Verbindung mit einem Schlüssel betätigt werden konnte. Da ich bereits im Besitz des Schließgeräts war, mußte ich nur noch den Schlüssel ins Loch stecken, den Hebel ziehen, und schon war der Schauspieler frei. Als kleine Belohnung für meine helden-

Bifi 2 – Action in Hollywood Das Labyrinth



LEGENDE

- 1) START
- 2) SKELETT MIT KARTE
- 3) SICHERHEITSTOR
- 4) DIREKTOR

Smuz 1994

hafte Tat bekam ich vom Filmstar ganze zwei Mark! Als reicher Mann schlenderte ich nun weiter zum Drehort von „Beverly Holz 08/15“, wo ich Tillon und Brindon traf. In der Fotokabine investierte ich mein eben erhaltenes Vermögen gleich in ein paar Paßbilder. Im Vorzimmer schnitt ich die Bilder in Einzelteile und klebte ein Paßbild mit Kaugummi auf meinen Sicherheitsausweis. Jetzt konnte ich endlich auch in die SFX-Abteilung, um dort die Feuerrakete und das Phyrotool mitzunehmen. Bei der Kulisse zum neuen Bifi-Spot traf ich einen Saboteur, der die ganze Anlage zerlegen wollte. Von meiner Anwesenheit überrascht, flüchtete der Bombenleger Hals über Kopf (ich muß wohl tatsächlich mal mit einem Schönheitschirurgen reden). Die Perücke, die er zurückließ, hob ich auf und eilte damit in die Maske. Dort saß der geflüchtete Saboteur. Nach einem langen Gespräch, in dem ich erfuhr, daß sein Vater den Direktor entführt hatte und diesen im Labyrinth unter den Studios gefangenhielt, händigte er mir den Schlüssel für den Vorführraum

in der VIP-Lounge aus. Ich öffnete also die dortige Tür, und siehe da, Mr. Stoppelfeld stürmte heraus. Erleichtert und befreit zugleich, wollte er mir eines seiner Zauberkunststücke vorführen – aber irgend etwas ist dabei wohl schiefgelaufen, denn er verwandelte sich in ein Buch, welches sich bei näherer Betrachtung als eine Anleitung für das Phyrotool entpuppte. Nachdem ich mich über die Funktionsweise des Tools kundig gemacht hatte, trugen mich meine Beine zur Kulisse von „Cleveland Jones“. Dort kam das Phyrotool zum Einsatz – eine gewaltige Explosion erschütterte die Kulisse. Im Nebenraum fanden andere Arbeiten zu „Cleveland Jones“ statt. Nach Gesprächen mit der Crew mußte ich feststellen, daß sie kein Licht hatte (nicht mal einen blassen Schimmer!). Also ging ich in die Requisite, gab die gefundene Perücke ab und bekam dafür Leuchtfarbe und eine Wasserpistole. Ein Schrumpfkopf, der dort hing, berichtete mir vom Labyrinth unter dem Studio. Er riet mir, immer den roten Pfeilen zu folgen – danach war er still...

Nach diesem seltsamen Ereignis eilte ich zurück zu „Cleveland Jones“, füllte die dortige Mulde mit der Leuchtfarbe und entdeckte im jetzt hell erleuchteten Raum hinter einem Felsen das Phantom der Loge, das aber auch gleich wieder spurlos verschwand. Daraufhin schärfte ich die Socken und flitzte zur Kulisse des neuen Dino-Films. Um an einen Wagenheber zu kommen, erzählte ich einem dort herumstehenden Schauspieler, daß ich ihn aus einem Auto-Magazin kennen würde. Dieser fühlte sich freilich gleich äußerst geschmeichelt und ließ mir daher gern seinen Wagenheber, mit dem ich die Kiste im Vorführraum hochhieft. Der Weg zu den Höhlen war nun frei! Unten folgte ich den Pfeilen, bis ich auf ein Skelett traf. Ich nahm die Karte, die beim Knochenmann lag, ging zurück zum Schrumpfkopf und sprach mit ihm. Er wollte jetzt unbedingt ein Spielzeug haben. Ich füllte also die Wasserpistole mit kühlem Naß aus der Quelle des Rambovsky-Films und trabte damit zum Jungen vor dem Studio. Er gab mir dafür eine Ente, die ich dem Schrumpfkopf

übergab. Dieser freute sich wie ein Wurstbrot und gab mir ein Rätsel zu lösen. Ich ging also erneut zur Kulisse des Rambovsky-Films und füllte den leeren Eimer mit Wasser. Danach hielt ich diesen übers Feuer – Ergebnis: heißes Wasser! Jetzt mußte ich nur noch die Karte des Skeletts über den heißen Wasserdampf halten, und siehe da, auf der Rückseite erschien die Labyrinth-Karte. Wieder im Labyrinth angekommen, benutzte ich die Karte, woraufhin sich folgender Weg für mich ergab: W, W, W, S, W, W, N, N, W, N. Schließlich stand ich vor einer vergitterten Tür mit einem elektronischen Schloß. Glücklicherweise stand der einzugebende Öffnungscod auf der Karte – somit war auch diese Tür kein großes Hindernis. Im Raum dahinter traf ich nun endlich auf den Direktor. Ich befreite den armen geschundenen Filmboß aus seinem Verlies, nahm die nächstbeste Geheimtür, stieg in den Fahrstuhl und hastete zur Bifi-Spot-Kulisse. Dort übergab ich dem Direktor ordnungsgemäß das Drehbuch und war der gefeierte Held des Tages...

AMIGA-Studio GmbH

Entwicklung & Vertrieb von Hard & Software

CD 32 389.-
incl. 2 Spiele

| | | | | | |
|-----------------------------------|--------|----------------------------------|-------|------------------|--------|
| AMIGA 1200 | 599.- | 3-FACHUMSCHALTUNG FÜR A500-A2000 | 85.- | LAUFWERK EXT. | 115.- |
| AMIGA 2000 | 549.- | KICK ROM V1.3 - V2.05 | 59.- | MONITORE - VIDEO | |
| AMIGA 4000 030 | 1499.- | 512KB FÜR A500 | 49.- | 1084S | 439.- |
| CD 32 + 2 GAMES | 389.- | 1MB FÜR 500+ | 65.- | 1085S | 439.- |
| CD 32 TASTATUR | 149.- | 4MB FÜR A1200 | 499.- | ACORN AKF 50 | 699.- |
| CD 32 MPEG MODULE | 444.- | WB V2.05 | 65.- | ACORN AKF 52 | 599.- |
| CD 32 CONECTOR | 239.- | WB V2.1 | 89.- | MICROVITEC 1438 | 699.- |
| A570 CD-ROM | 149.- | WINNER MOUSE 400DPI | 39.- | NEPTUN | 1098.- |
| ZUBEHÖR | | NETZTEIL A500-A1200 | 69.- | PAL-GENLOCK | 499.- |
| 2-FACH UMSCHALTUNG FÜR A500-A2000 | 29.- | LAUFWERK INT. | 105.- | Y/C GENLOCK | 669.- |
| FÜR A1200 | 79.- | | | PEGGY+ AV | 998.- |

Telefon: 0202 446630 / 447730 Telefax: 0202 441972

Die angegebenen Preise sind Versandpreise und gelten nur eingeschränkt in unseren Ladengeschäft. Alle Preise freibleibend, Irrtümer vorbehalten. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen. Lieferung per UPS Nachnahme oder Vorkasse. Bei Vorkasse -3% Skonto.

Ladenverkauf:
Schwestern Str.3
42285 Wuppertal

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Wenn Ihr als beinhardter **Boddy blows Galactic** - Knochenbrecher bislang nur Prügel bezogen habt, wird's Zeit, den Gegnern mal ordentlich aufs Maul zu hauen! Denn wie Ihr wißt, wird Euch nur auf diese Weise die große Ehre zuteil, Euren Namen in die Highscoreliste eintragen zu dürfen. Der schlaue Schädelspalter verewigt sich dort allerdings nicht unter seinem eigenen Namen, sondern benutzt, quasi als Pseudonym, DESIRE93 oder LARDARSE. Wollt Ihr wissen, warum? Probiert's doch einfach mal aus - Marcel Smuz ist auf diese Weise zum galaktischen Superfighter aufgestiegen!

Wir befinden uns in ferner Zukunft auf den Straßen der heruntergekommenen Stadt Neo York. Wohin das Auge des entsetzten Beobachters auch blicken mag, überall wimmelt es von Ausgeburten der Hölle, die nur noch eine Sprache verstehen: **Metal Law**, das Gesetz des Stahls! Da Ihr als Einmannarmee

nun dazu auserkoren wurdet, die Straßen von Ungeziefer zu befreien, es allerdings keine leichte Aufgabe ist, all das Gesindel und Gesockse vollgepumpt mit Metall zur Hölle zu schicken, überreicht Euch Marcel Smuz hiermit die ultimative Geheimwaffe: Gebt, während Ihr Euren blutigen Dienst verrichtet, über die Tastatur DBSWAT ein, um mittels der Tasten F1 bis F5 Eure Feuerkraft zu variieren. Anschließend das Wort SUPERVISOR eingehackt, und Ihr verfügt zusätzlich über folgende Optionen:
F6: Schild an
F7: Schild aus
F8: Level überspringen
F9: Welt überspringen
Einzigster Haken an der Sache: Nur den A500-Metallrambos ist diese Unterstützung gegönnt!

Um die **Impossible Mission 2025** zu meistern, gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder schön brav alle Levels der Reihe nach durchzocken oder einfach Alexander Hollands Codes benutzen!

Für Agent Ram 2

Level 1: ROCKYI oder IROCKY

Level 2: CHAIRI oder ICHAIR

Level 3: ROBBYI oder IROBBY

Level 4: MICROI oder IMICRO

Level 5: FINALI oder IFINAL

Für Agent Tasha

Level 1: ROCKYV oder VROCKY

Level 2: CHAIRV oder VCHAIR

Level 3: ROBBYV oder VROBBY

Level 4: MICROV oder VMICRO

Level 5: FINALV oder VFINAL

Für Agent Felix Fly

Level 1: ROCKYX oder XROCKY

Level 2: CHAIRX oder XCHAIR

Level 3: ROBBYX oder XROBBY

Level 4: MICROX oder XMICRO

Level 5: FINALX oder XFINAL

Der große Endfight: EMP-TYI oder IEMPTY

FREEZER ECKE

Der Clou! Die eigenen Moneten in Pfund findet Ihr unter den Adressen C63D4A bis C63D4D. Die bisher verkauften Werte in Pfund stehen unter C63D4E bis C63D51. Der Anteil des Spielers daran ist in den Adressen C63D52 bis C63D55 gespeichert. Die Zahl Eurer Einbrüche könnt Ihr in Adresse C63D56 ändern, den Anteil des Spielers in % in C63D58.

Super Methane Brothers: Die Leben des Players 1 stehen in der Adresse C15245, die des Players 2 in C152DE. Wer seine Credits in die Höhe schrauben will, sollte sich mal Adresse C00717 vorknöpfen.

Puggsy: Wem die kleinen Außerirdischen zu schnell wegsterben, der kann sich über Adresse C5ADDB jederzeit mit Nachschub versorgen.

Entdeckt und ausgehackt wurden diese Adressen von Daniel Kieslich, Andreas Klawikowski und Uwe Kurmutz.

SPARSCHWEIN



Tel. 0391/5419000 Fax. 0391/5419004

AMIGA 1200

AMIGA 1200 HDD 120

Mit 120 Mbyte 2.5 Zoll Festplatte intern.

AMIGA 1200 Towergehäuse

Memory Master A1200 1MB/Uhr

Blizzard 1220/4 MB Turbo Memory Board

Blizzard 1230 40/50 Mhz Turbo Board

HDD 2.5" 120MB Amiga 600/1200 intern

3.5" Festplattenadapter für A 600/1200

Activity Pak

Doaint 4 AGA, Amiwrite 1.0 AGA, Nigel Mansell AGA.

AMIGA Workbench 2.1

Für alle AMIGAS mit Kickstart 2.04/2.05

Desktop Dynamite

Doaint 4 AGA, Digita Wordworth + Printmanager, Dennis, Oaker.

AMIGA CD32 - DIE POWERCONSOLE

SX-1 Erweiterung für AMIGA CD32

Tastatur + Mouse Erweiterung für CD32

Zeitschrift CD32 Gamer incl. DEMO CD

AMIGA CD32 Competition Pro Pad

CD32 Software - über 100 Titel auf Lager

585,-

1055,-

ab 475,-

255,-

475,-

ab 475,-

475,-

28,-

110,-

85,-

130,-

ab 444,-

ab 480,-

80,-

17,-

49,-

ab 35,-

Monitor AKF 50 MPRII incl. Adapter

14" Color, 0.28 Dotpitch, strahlungsarmer Multiscan Monitor nach MPRII.

Modem TKR Speedstar

Haves kompatible, externes Faxmodem 300-14400 Baud, MNP2-5

FaxModem 14400 ext. mit Postzulassung

Kickstart Umsch.-Platine A500/A2000

FDD 3.5" Amiga extern

ALFA Power AT-Bus Controller A500

CD-ROM SCSI, intern

DoubleSpeed, 300 KB/s, Multisession CDXA, PhotoCD fähig

9 Nadeldrucker Commodore MPS1230

Handscanner s/w bis 800 DPI

Oktagon 2008 SCSI Controller

SCSI Controller BOARD AMIGA 2000/3000/4000

Neptun Genlock

Externes Amiga Genlock der neuesten Generation von Electronic Design.

AMIGA 2000

Sonderposten - solange Vorrat reicht!

OKI 400 ex LED-Drucker

695,-

345,-

325,-

45,-

105,-

165,-

415,-

180,-

285,-

255,-

1085,-

500,-

975,-

Sparschwein Elektronik-Versandhandels GmbH, Magdeburg

Alle Preisang. in DM, zzgl. Fracht- u. Verpackungspausch. - Lieferung per NN - Angebot treibend - Irrtümer vorbehalten - Es gelten unsere AGBs - AMIGA, Blizzard, Electronic Design, Memory Master, Neptun, OKI und TKR sind eingetragene Warenzeichen.

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Unzählige Geiseln, geschunden und gefoltert von ihren Peinigern, warten in fünf schwerbewachten Gegenden sehnsüchtig auf Rettung! Also nix wie rein in den Heli, und ab dafür – René Zenker zeigt Euch in Wort und Bild, wie sie zu meistern ist, die große **Apocalypse**:

die oberste rechte Ecke des „Spielfeldes“ und wartet auf den feindlichen Apache. Eliminiert die „Turmspatzen“ sowie den Jeep und beschießt das Haus, welches mit einem Fadenkreuz (siehe Zeichnung) gekennzeichnet ist. Tuckert nun zum Haus mit den zehn Geiseln. Achtung, nicht auf das

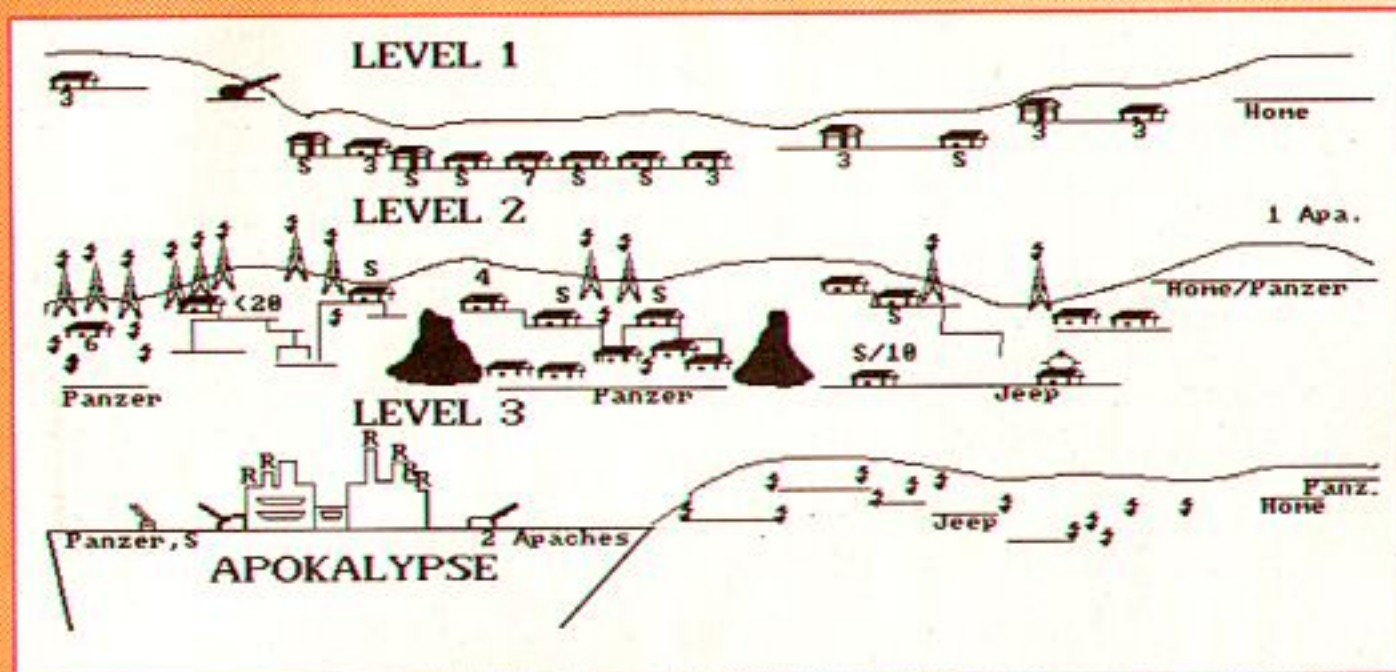
zum ersten Level, allerdings Zeit lassen. Es lohnt sich auch hier, die Sache hochmotiviert anzupacken und alle 40 Leuten zu retten.

3. Level: Reinigt das Gelände bis zum Schiff. Vom Bug des Kreuzers werdet Ihr zwei Apaches starten und hoffentlich auch bald explodieren sehen. Fliegt jetzt hinter die Radartürme und putzt den „Müll“ auf dem hinteren Teil des Schiffes weg. Anschließend müßt Ihr so ziemlich alles, was auf dem Kahn „Brücke“ genannt wird, kurz und klein schießen, damit

Apaches standen. Wartet hier, bis sich die Soldaten abschließen lassen. Falls sich die Burschen zieren, kann man auch kurz starten und sie dadurch anlocken. Euer Empfang in der Heimatbasis kann übrigens genauso warm und herzlich wie im zweiten Level sein...

4. Level: Begeht Euch, ähnlich wie im zweiten Level, sofort so weit wie möglich nach rechts oben. Hier habt Ihr die größten Chancen, beide Apache-Helikopter abzufangen. Von der „Soldatenplage“ könnt Ihr Euch wirkungsvoll befreien, indem Ihr auf Plattformhöhe eine Brandbombe zündet. Um den Hügel mit dem Tempel einzunehmen, ist es am sinnvollsten, zuerst die Heckenschützen zu eliminieren. Früher als Euch lieb ist werden dann die drei Apaches aufsteigen und Euch angreifen. Falls Ihr abgeschossen werdet (was wahrscheinlich ist), begeht Ihr Euch nach erneutem Abheben von der Basis am besten wieder in die rechte obere Ecke, bis Euch die Apaches sozusagen auf einem Silbertablett serviert werden. Habt Ihr alle angriffsfähigen Einheiten vernichtet, müßt Ihr sämtliche Häuser sowie den Tempelzugang (siehe Fadenkreuz in der Zeichnung) zerstören. Landet, um in den letzten Level zu gelangen, auf der Heimatbasis.

5. Level: Startet entweder Dauerfeuer gebend nach links durch, oder bleibt am Boden und opfert eine Brandbombe. Fliegt nach rechts und zerstört anschließend den Jeep. Nun müßt Ihr Euch entscheiden,

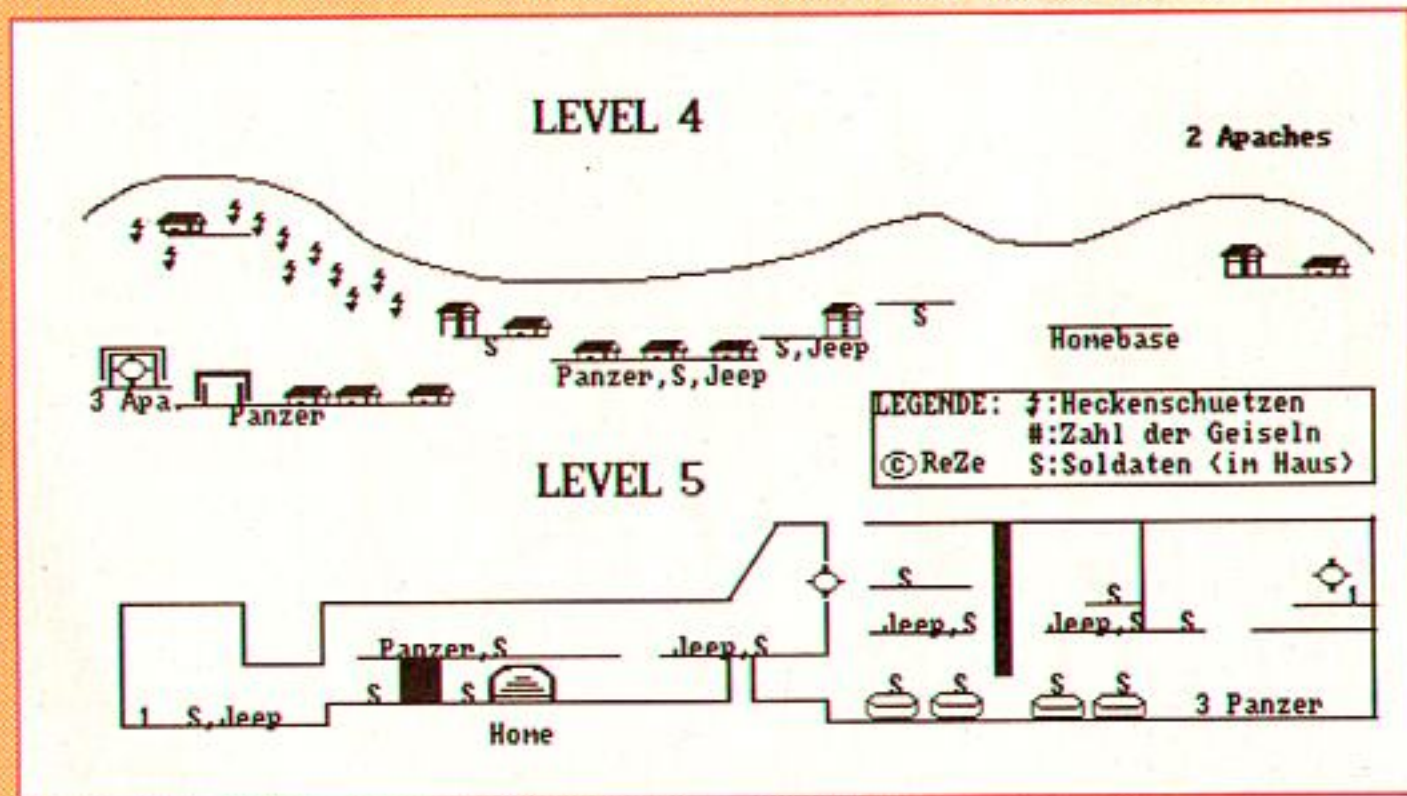


1. Level: Sofort am obersten Bildschirmrand oder unter allen Plattformen hindurch zur Kanone fliegen (2. Plattform von links) und diese, noch bevor sie Soldaten oder Geiseln freischießen kann (denn diese bringen sich einseitig gegenseitig um und beschießen Euren Helikopter), außer Gefecht setzen. Die Gebäude mit Geiseln bitte nur mit dem Bord-MG „öffnen“ und möglichst erst, wenn alle Gefangenen das Gebäude verlassen haben, laden. Am besten hebt man nach Aufnahme von drei Geiseln kurz ab und landet gleich wieder, denn sonst taucht ein feindlicher Hubschrauber auf, der zwar nur senkrecht schießen kann, über den jedoch Eure gerade befreiten Geiseln wenig erfreut sein werden. Beim Auflösen von Verletzten sollte man bedenken, daß neben den Sanitätern nur noch vier Menschen im Hubi Platz finden. So Ihr den ersten Level mit 25 Geretteten absolviert habt, erhaltet Ihr zwei Extraleben sowie ein Continue für den nächsten Level.

2. Level: Fliegt umgehend in

Gebäude ballern, sonst befreit Ihr auch die Soldaten! Die restlichen 30 Geiseln befinden sich direkt in den markierten Häusern. Ab und zu steht ein Panzer neben dem Sanitätszelt, zu dem Ihr die Befreiten transportieren müßt (Vorsicht, die Kettenfahrzeuge wachsen nach!). Bevor Ihr die Geiseln befreit, müssen alle Heckenschützen und Feindfahrzeuge beseitigt sein. Mit dem „Einladen“ könnt Ihr Euch, im Gegensatz

die Geiseln freie Bahn haben. Als letztes knackt Ihr die beiden übereinanderliegenden Rettungsboote (Vorsicht vor den Stichflammen bei der Explosion!). Die Gefangenen müßten sodann aus dem rechten Ausgang der Brücke eilen – allerdings nicht allein, sondern mit zehn Bazooka-Trägern! Alle Geiseln müssen das Schiff verlassen haben, bevor Ihr Euren Hubi dort in Position bringt, wo vorher die beiden



TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

welche Geisel Ihr zuerst retten wollt.

Taktik für die Geisel im linken Teil des Tempels: Eliminiert den Panzer und die Soldaten – auch die unter dem Vorsprung. Sprengt den Jeep und nehmt danach sofort die Finger vom

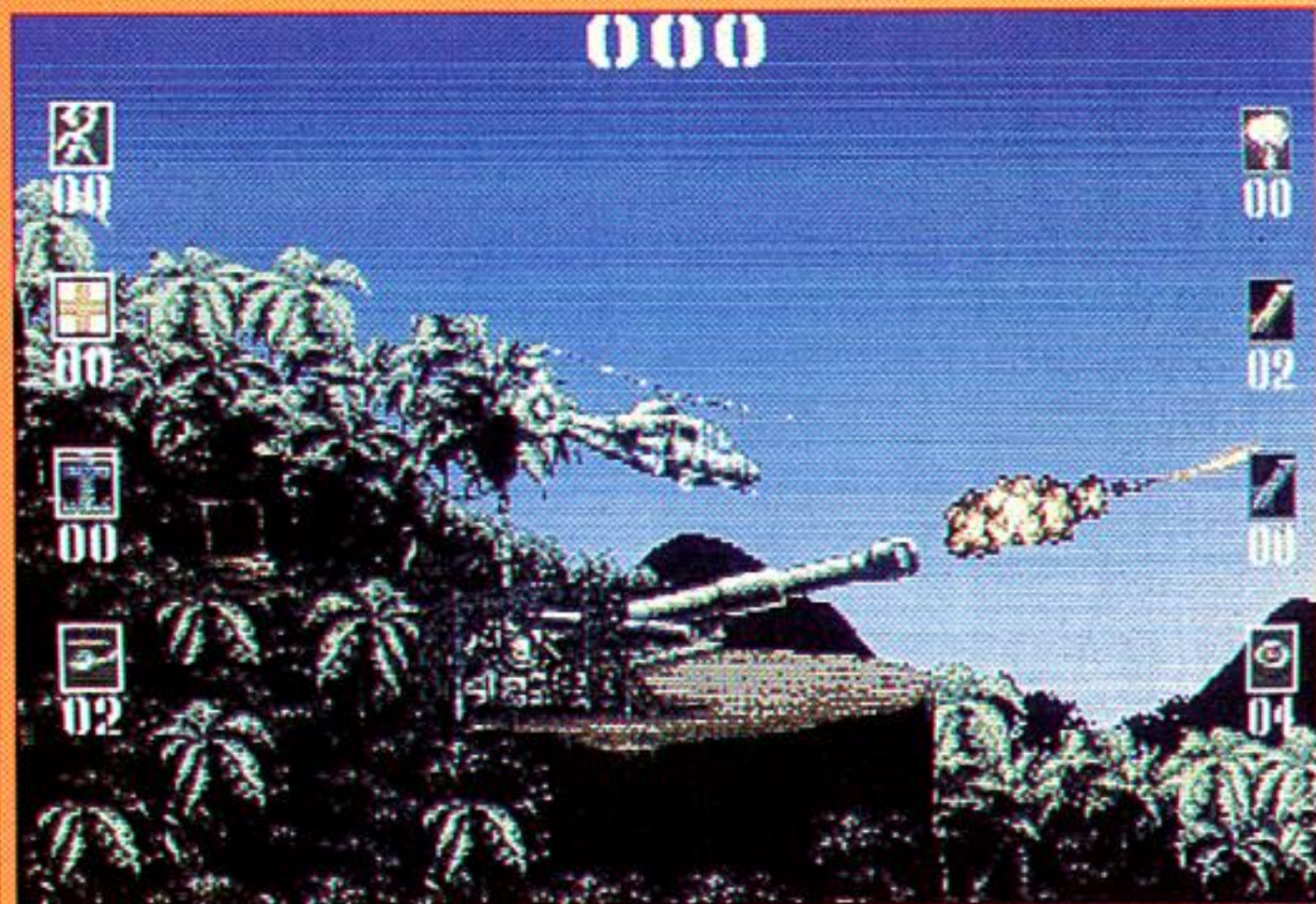
dem Wasser. Es müssen übrigens nicht alle Soldaten erledigt werden, damit der Auftrag erfüllt ist. Bleibt zu erwähnen, daß der 5. Level mit drei Leben fast nicht zu schaffen ist. Man sollte daher in den vorangegangenen Missionen spar-

so immer darauf achten, daß es Euren Kampfeinheiten an nichts mangelt (200 Starfighter, 50 Zerstörer, 5-10 Kreuzer, 100 Kampfpanzer, 150 Flugzeuge und ca. 100 Raketenwerfer reichen, um die Erdlinge zu besiegen). Berater sind wichtig! Also den aktuellen Berater grundsätzlich zur Uni schicken und sobald als möglich einen besseren Ratgeber anheuern. So, nun aber los: Als erstes müßt Ihr Euch einen Entwickler, einen Erbauer und einen

dung von der Zerstörung Eures Satelliten erhalten. Daraufhin wird automatisch eine andere Art der Satellitenbeförderung erfunden, der sogenannte Satellitenträger. Die Sonde auf Apollo hat inzwischen herausgefunden, daß der Mond für den Bergbau bestens geeignet ist – schon wird eine Bergbaustation erfunden und muß nur noch entwickelt und gebaut werden. Die fertige Station kann jedoch nicht zum Mond gebracht werden, also muß eine Transportmöglichkeit erdacht werden, das sog. Transferschiff.

Ist die Bergbaustation endlich auf dem Mond angekommen, geht's ans Kolonisieren: Es wird ein Control Center erfunden, das die Kolonien kontrolliert. Zwischendurch werden weitere Satellitenträger gebaut, mit Satelliten bestückt und zur Erkundung der Planeten losgeschickt. Nach und nach werden neue Planeten entdeckt – der wichtigste in der Anfangsphase ist Jade. Nach der Entdeckung solltet Ihr sofort ein Transferschiff hinschicken, denn dort findet Ihr das Volk der Janosier. Leider versteht Ihr bislang kein Janosianisch – die Erfindung eines Übersetzers erhält also oberste Priorität. Kurze Zeit danach treten die Janosier mit Euch in Verbindung und unterbreiten Euch ein tolles Angebot: Mit ihrer Hilfe entwickelt Ihr ein Handelsschiff von größerer Kapazität und Geschwindigkeit als das Transferschiff! Nun könnt Ihr nach Herzenslust weitere Kolonien gründen und Bergbaustationen konstruieren, bis sich die Janosier wieder bei Euch melden: Sie bieten Euch ein Objekt unbekannter Herkunft an – schlagt zu, denn es ist der Hyperantrieb!

Es bedarf allerdings einer gewissen „Untersuchungszeit“, bis Eure Wissenschaftler geschnallt haben, was sie in ihren Händen halten. Sobald jedoch Sinn und Zweck feststeht, solltet Ihr das Ding sofort entwickeln lassen. Nach Beendigung der Konstruktionsphase wird der Hyperantrieb automatisch in Eure Satellitenträger eingebaut. Das „Phoenix“-System ist somit endlich erkundbar. Da der neue Antrieb leider nicht in die vorhandenen



Abzug! Jetzt müßt Ihr Euch vorsichtig an die Soldaten und die Geisel herantasten. Schießt nur, wenn Ihr absolut sicher seid, nicht den Gefangenen zu treffen. Landet ab und zu, um ihn anzulocken. Selbstverständlich sollte er umgehend auf dem Start- und Landeplatz abgesetzt werden.

Taktik für die Geisel im rechten Teil des Tempels: Schießt zuerst ein schönes Loch in die Wand (siehe Fadenkreuz). Reinigt sodann die beiden Plattformen von Söldnern und tastet Euch bis zum vierten Soldatenbunker vor. Feuert nun Raketen und Brandbomben, bis der erste Panzer zerstört ist (ziemlich heikle Sache!). Die anderen beiden Panzer müssen auf die gleiche Art vernichtet werden – Ihr könnt allerdings auch schnell senkrecht über sie hinwegbrausen, mit etwas Glück treffen sie Euch dabei nicht. Die zweite Geisel befindet sich hinter der Tür über

sam mit seinen Hubschraubern umgehen und immer brav alle Geiseln retten. Wer auch die letzte Mission erfolgreich beendet hat, wird mit einem glücklichen Söldnergesicht belohnt und darf den 5. Level mit drei Leben gleich noch mal versuchen...

Einigkeit und Recht und Feierabend – Thorsten Milke hat diese erklärten Ziele von **Reunion** bereits in die Tat umgesetzt! Wie er's geschafft hat, könnt Ihr im folgenden mit eigenen Augen lesen:

Bevor Ihr Euch ans „Wiedervereinigen“ macht, solltet Ihr einige Punkte beachten: Geld ist wichtig! Also die Steuern so hoch ansetzen, daß sich die Kolonisten gerade noch neutral verhalten. Rohstoffe sind wichtig! Also soviel Minen, Bohrtürme und Bergbaustationen wie möglich errichten. Eine starke Flotte ist wichtig! Al-

Piloten zulegen. Entwickler und Erbauer sollten mindestens zweite Wahl sein, der Pilot darf am Anfang ruhig aus der billigsten Kategorie stammen. Ein Kämpfer ist zum jetzigen Zeitpunkt reine Geldverschwendung. Zu Beginn müssen der Bergbaudroid und der Satellit entwickelt und dann sofort einige Exemplare davon konstruiert werden. Anschließend könnt Ihr auf der Oberfläche von New Earth weitere Minen bauen und diese mit Droiden bestücken (immer darauf achten, daß genügend Energie von den Generatoren geliefert wird, ansonsten müssen neue gebaut werden!). Zudem sind Bohrtürme anzuschaffen, denn später seid Ihr hinter jeder Tonne Rohstoff wie der Teufel her. Den ersten Satelliten schickt Ihr zum Mond Apollo, den zweiten zu einem Planeten Eurer Wahl. Schon kurze Zeit später werdet Ihr eine reich bebilderte Mel-

Schiffe eingebaut werden kann, müssen neue Raumshuttles erfunden werden, die Galeonen. Ist die erste Galeone entwickelt und gebaut, könnt Ihr in das neue System fliegen und Kontakt mit der Rasse der Kalls aufnehmen, die Euch ein Kampfschiff anbieten, den sogenannten Starfighter – besorgt Euch das Ding!

In der Zwischenzeit haben die Janosier sich wieder gemeldet, um Euch vom bevorstehenden Angriff der Morgruls zu berichten, und bitten Euch im gleichen Atemzug um Hilfe, doch leider besitzt Ihr noch keine Waffen. Die Jade-Bewohner überlassen Euch in ihrer Panik jedoch die Pläne eines Kampfschiffs und einer Waffe. Ihr könnt nun also Jäger und Laser bauen (gleich damit beginnen und nicht vergessen, einen Kämpfer einzustellen!). Kurz darauf vernichten die Morgruls die Janosier und bereiten sich darauf vor, Euch das gleiche Schicksal angedeihen zu lassen. Da Ihr aber bis dahin schon Kampfschiffe und Waffen besitzt, wird's ein großer Reifall für die Morgruls! Achtet jedoch darauf, daß jedes Eurer Schiffe die volle Bewaffnung erhält – der Computer rüstet nämlich schön brav ein Schiff nach dem anderen aus! Bei zehn Jägern und zehn Lasern sind also nur die ersten fünf Jäger bewaffnet, der Rest ist Kanonenfutter!

Nach einem zweiten Angriff der Morgruls habt Ihr erst mal etwas Ruhe. Ihr könnt jetzt mit einem Schiff die Ruinen der Janosier-Station durchstöbern, Ihr werdet dabei ein Subspacefunkgerät, mit dem Ihr Sendungen aus anderen Systemen empfangen könnt, finden. Zwischenzeitlich habt Ihr sicher auch schon zwei neue Erfindungen gemacht: den Doppelaser, den Ihr selbstverfreilich umgehend an alle Schiffe montieren laßt, und den Traktorstrahl, den Ihr erst später benötigt. Besucht ab und an mal die Bar, um ein paar Gäste auszufragen. Trefft Ihr mit Eurem Spionjäger dabei auf einen kleinen Typen, müßt Ihr ihn wegputzen. Wahrscheinlich habt Ihr inzwischen im Phoenix-System eine weitere Rasse entdeckt, die Phelonier. Die

Jungs wollen von Euch 10.000 Tonnen Energon für 100.000 Credits kaufen. Nehmt bloß nicht die Kohle, sondern verlangt als Bezahlung eine Erfindung – schwupps, bekommt Ihr einen Kampfpanzer (der Truppentransporter wurde ja automatisch erfunden). Sobald der Spionagesatellit erfunden ist, laufen endlich Informationen über Planeten, bei denen normale Satelliten versagt haben, im Hauptquartier ein. Mit dem bald darauf erfundenen Spionageschiff lassen sich überdies exakte Informationen über den Besitzer eines Planeten einholen (z.B. Truppenstärke).

Da Ihr den kleinen Typen aus der Bar bereits umgennet habt, dürfte auch bald die Entdeckung des dritten Systems, Mirach, ins Haus stehen. Wichtig sind Mirach3, der Hauptplanet der Morgruls, und der erste Mond des zweiten Planeten. Auf diesem findet Ihr das Wrack der verschollenen Explorer1. Bei seiner Durchsuchung stoßt Ihr auf die Konstruktionspläne für Raketen und Zerstörer. Raketen lassen sich ohne Probleme bauen, beim Zerstörer gibt es aber einen Haken: Er kann nur in der Schwerelosigkeit konstruiert werden, also muß eine Weltraumstation erfunden und konstruiert werden (dies verbraucht Unmengen von Rohstoffen). Jetzt solltet Ihr Eure Flotte soweit wie möglich aufpäppeln und Jade einnehmen, denn dieser Planet ist erstens das Sprungbrett der Morgruls in Euer System und zweitens eine phantastische Rohstoffquelle.

Zwischenzeitlich empfangt Ihr einen Notruf von einem der inneren Planeten des Phoenix-Systems. Geht diesem Signal auf alle Fälle nach, indem Ihr mit einer Galeone zu Phoenix1 fliegt. Dort werdet Ihr ein Piratenschiff mit dem Traktorstrahl einfangen können. Beim anschließenden Verhör werden die Piraten mit der Falschmeldung „Die Kalls wollen die Morgruls angreifen“ gefüttert und wieder entlassen.

Die nächste Aufgabe hört sich leichter an, als sie ist: Ihr müßt dafür sorgen, daß die Morgruls Euch nicht vernichten, Ihr sie

jedoch auf die eine oder andere Weise am Ar...m kriegt (viel Spaß dabei!). Ist dies irgendwann mal geschafft, überlassen sie Euch die Koordinaten von drei neuen Systemen: Antares, Orionis und Lyrae. Nun geht's wieder los mit der Entdeckerei: neue Planeten, neue Monde und neue Rassen. Die treibende Kraft in diesen drei Systemen ist die Liga. Sie besteht aus einem Verbund von fünf Rassen: Hirachi, Druedier, Lisonier, Undorlinger und Eraner. Die Lisonier sind dabei das Hauptproblem, aber dazu später. Wichtig ist es nun, im 4. System Antares eine Kolonie zu gründen und diese mit einem Observatorium auszurüsten (sollte übrigens jede Kolonie haben!). Eure Wissenschaftler werden entdecken, daß die Sonne im Antares-System zur Supernova mutiert, Eure Kolonie muß also evakuiert werden. Sobald Ihr in das System einfliegt, werden sich die Eraner mit Euch in Verbindung setzen. Berichtet ihnen von der nahenden Katastrophe und helft den Jungs, falls sie darum bitten. In der Bar werdet Ihr den Piratenführer treffen. Dieser wird gerne nicht ganz legale Aufgaben für Euch übernehmen, wenn Ihr ihn mit genügend Informationen versorgt. Die benötigten Infos erhält Ihr mit Hilfe des Subspaceempfängers.

Habt Ihr schließlich alle Rassen entdeckt, ihre Planeten mit ausreichend Spionagesatelliten und -schiffen bestückt, werdet Ihr erfahren, daß die Lisonier in der Liga das Sagen haben und die Undorlinger keineswegs mit der Politik der Lisonier einverstanden sind. Nun ist es an der Zeit, sich die Metamorphosefähigkeit der Eraner, die in der Bar zu finden sind, zunutze zu machen: Schickt die Eraner zu den Undorlingern, um diese auf Eure Seite zu bringen. Sobald dies geschafft ist, vermachen Euch die frischgewonnenen Bundesgenossen neue Konstruktionspläne. Der Solarsatellit ist übrigens inzwischen ebenfalls schon erfunden. So, jetzt müßt Ihr „nur“ noch die Liga auslösen, wodurch Ihr zum einen wieder neue Konstruktionspläne und zum anderen die Koordinaten für ein neues System

erhaltet (Rigel). In diesem werdet Ihr bei der Erkundung eines Planeten Hinweise auf eine Rasse erhalten, die allein mit der Kraft ihres Geistes einen „Tarn“-Schirm um ihren Heimatstern zu legen vermag. Klar, daß Eure tollen Wissenschaftler auch auf dieses Problem eine Antwort wissen: den Psy-Radar. Nach Entwicklung und Konstruktion des neuartigen Radargeräts werdet Ihr schnell die Rasse der Syonier entdecken. Sie geben Euch die Koordinaten des Sol-Systems (in dem ja bekanntlich auch die Erde ihre Bahn um die Sonne zieht). Last but not least müßt Ihr „nur“ noch die Erdlinge besiegen, um sie aus dem Bann eines abtrünnigen Syoniers zu befreien. Dann ist es endlich soweit: Die Reunion ist perfekt!

Den „Trick mit dem Kick“ verrät Euch Nazario Capriani: die Special Moves zu **Elfmania!**

Alle Bewegungsrichtungen beziehen sich auf einen Spieler, der nach links schaut.

Matiki: Den Feuerknopf gedrückt halten und gleichzeitig den Joystick nach links oben bewegen. Den Feuerknopf weiter gedrückt halten und jetzt den Joystick mehrmals nach links bewegen.

Hosken: Den Feuerknopf gedrückt halten und gleichzeitig den Joystick nach rechts oben bewegen. Den Feuerknopf weiter gedrückt halten und jetzt den Joystick mehrmals nach rechts drücken.

Seven: Den Feuerknopf gedrückt halten und gleichzeitig den Joystick nach links oben bewegen. Den Feuerknopf weiter gedrückt halten und jetzt den Joystick mehrmals nach links drücken.

Tenko: Den Feuerknopf gedrückt halten und gleichzeitig den Joystick nach links oben bewegen. Den Feuerknopf weiter gedrückt halten und jetzt den Joystick mehrmals nach links bewegen.

Janika: Den Feuerknopf gedrückt halten und gleichzeitig den Joystick mehrmals nach links bewegen.

Taiki: Den Feuerknopf gedrückt halten und gleichzeitig den Joystick mehrmals nach links bewegen.

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN



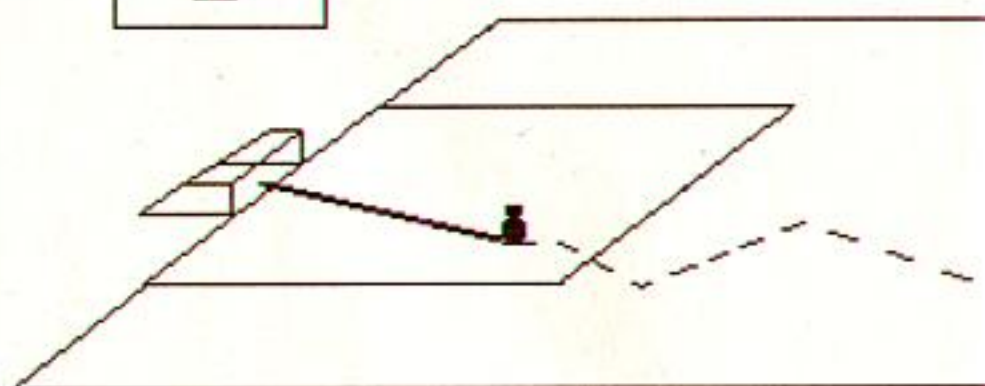
Wer zumindest auf dem digitalen Rasen der Ehre die richtige Mannschaft gewinnen sehen will, sollte sich Matthias Sterns Weltmeisterschaftstips zu **Kick Off 3** nicht entgehen lassen!

Allgemeines: Die Leistungsunterschiede der Nationalteams sind nicht allzu groß. Es ist also mit einigem Geschick und viel Übung durchaus möglich, Brasilien mit Saudi-Arabien zu schlagen. Eine Extraschwierigkeit stellt in der neuesten Kick Off-Version die Abseits-Option dar – vor allem für Anfänger. Es gibt allerdings ein paar Möglichkeiten, ständige Abseitsstellungen zu vermeiden: Grundsätzlich sollte man viel über die Flügel spielen und Flanken schlagen, denn diese

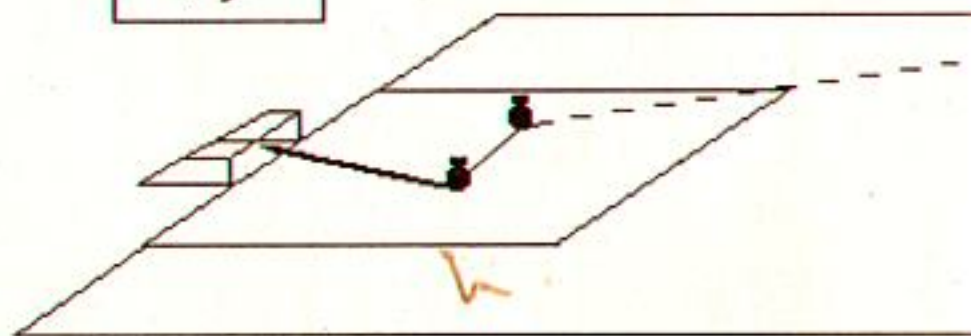
landen logischerweise nicht so häufig im Abseits wie Steilpässe. Spielt man doch mal einen Steilpaß, der zu einem Spieler geht, der weit im Abseits steht, berührt man einfach mit diesem Spieler den Ball nicht, bleibt jedoch in der Nähe. Sobald nun der hinterherjoggende Abwehrspieler den Fuß am Leder hat, attackiert man ihn und nimmt ihm die Pille direkt wieder ab. Spielt sich diese ganze Aktion in der Nähe des Tors ab, dürfte es kein Problem mehr sein, den Ball sicher im Kasten zu verstauen. Umgekehrt ist in der Defensive auch eine Abseitsfalle möglich: Sobald ein gegnerischer Spieler zum Steilpaß Richtung Tor ansetzt, zieht man seine Abwehrspieler



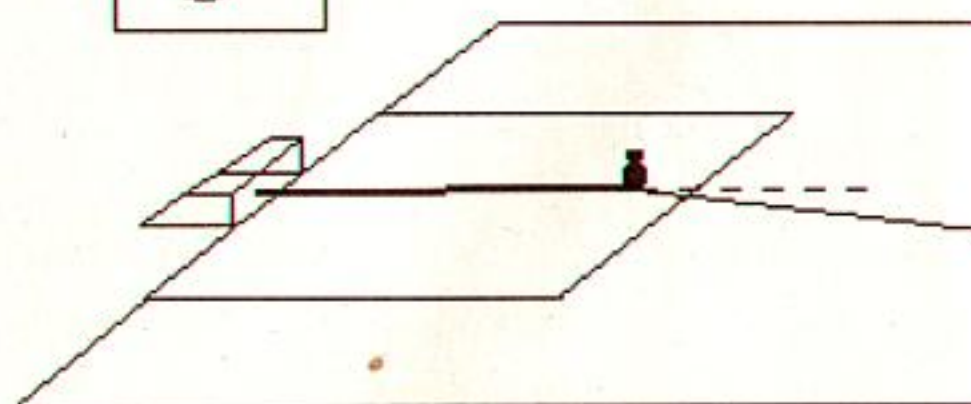
1



2



3



0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

V, mö = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Amiga

| | |
|---|--------------|
| Alien Breed 2 /dt | 46,95 |
| Ambermoon /dt | 72,95 |
| Anstoss /dt | 67,95 |
| Anstoss World Cup Edition /dt | 53,95 |
| Apocalypse /dt | 47,95 |
| Aufschwung Ost /dt | 59,95 |
| Battle Isle & Data Disk /dt | 66,95 |
| Battle Isle Data Disk 2 /dt | 47,95 |
| Beneath a Steel Sky /dt | 54,95 |
| Body Blows Galactic /dt | 48,95 |
| Brian the Lion /dt | 51,95 |
| Bubba 'n' Stix /dt | 47,95 |
| Bundesliga Manager Professional 2.0 /dt | 66,95 |
| Bundesliga Manager Hattrick /dt | 81,95 |
| Burntime /dt | 68,95 |
| Cannon Fodder /dt | 51,95 |
| Christoph Kolumbus /dt | 73,95 |
| Civilization /dt | 78,95 |
| Cool Spot /dt | 53,95 |
| Darkmere /dt | 53,95 |
| Das Schwarze Auge /dt | 73,95 |
| Death or Glory /dt | 81,95 |
| Der Clou /dt | 67,95 |
| Die Siedler /dt | 79,95 |
| Disposable Hero /dt | 46,95 |
| Dune 2 /dt | 52,95 |
| Eishockey Manager /dt | 73,95 |
| Elfmania /dt | 46,95 |
| Elite 2 - Frontier /dt | 53,95 |
| Empire Soccer /dt | 51,95 |
| F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt | 67,95 |
| Flashback /dt | 62,95 |
| Formula 1 Grand Prix /dt | 78,95 |
| Goal! /dt | 52,95 |
| Gunship 2000 /dt | 67,95 |
| Hanse - Die Expedition /dt | 41,95 |
| Heimdall 2 /dt | 63,95 |
| Historyline 1914-1918 /dt | 69,95 |
| Impossible Mission 2025 /dt | 67,95 |
| Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt | 87,95 |
| Jurassic Park /dt | 57,95 |
| K240 /dt | 53,95 |
| King's Quest 6 /dt | 64,95 |
| Lords of Power /dt | 74,95 |
| Lothar Matthäus /dt | 64,95 |
| Lotus 1-3 Compilation /dt | 58,95 |
| Micro Machines /dt | 46,95 |
| Mr. Nutz /dt | 46,95 |
| Perihelion /dt | 56,95 |
| Pinball Dreams & Fantasies /dt | 59,95 |
| Pizza Connection /dt | 77,95 |
| Puggsy /dt | 51,95 |
| Seek & Destroy /dt | 38,95 |
| Sensible Soccer | |
| World Cup Edition /dt | 34,95 |
| Siegfried Copy /dt | 58,95 |
| Sierra Soccer /dt | 46,95 |
| Sim City De Luxe /dt | 85,95 |
| Simon the Sorcerer /dt | 71,95 |
| Skidmarks /dt | 47,95 |
| Software Manager /dt | 67,95 |
| Spaceward Ho! /dt | 74,95 |
| Syndicate /dt | 61,95 |
| Team 17 Collection /dt | 54,95 |
| Theme Park /dt | 76,95 |
| Tornado /dt | 59,95 |
| Turrican 3 | 46,95 |
| Uridium 2 /dt | 44,95 |
| World Cup USA '94 /dt | 53,95 |
| World Cup Year 94 /dt | 51,95 |
| X-Copy & Tools /dt | 76,95 |
| Zool 2 /dt | 46,95 |

Amiga 1200

| | |
|--------------------------------------|--------------|
| Alien Breed 2 /dt | 53,95 |
| Anstoss /dt | 67,95 |
| Anstoss World Cup Edition /dt | 53,95 |
| Body Blows Galactic /dt | 52,95 |
| Brian the Lion /dt | 47,95 |
| Burntime /dt | 68,95 |
| Christoph Kolumbus /dt | 73,95 |
| Civilization /dt | 67,95 |
| Der Clou /dt | 67,95 |
| Gunship 2000 /dt | 67,95 |
| Hanse - Die Expedition /dt | 41,95 |
| Impossible Mission 2025 /dt | 67,95 |
| Kick off 3 /dt | 51,95 |
| Rise of the Robots /dt | V,mö |
| Simon the Sorcerer /dt | 85,95 |
| Star Trek | 53,95 |
| T.F.X. /dt | V,mö |
| Theme Park /dt | 76,95 |
| UFO /dt | 69,95 |
| Zool 2 /dt | 49,95 |

CD 32

| | |
|--|--------------|
| Alien Breed & Qwak /dt | 45,95 |
| Brutal Sports Football /dt | 53,95 |
| Bubba 'n' Stix /dt | 53,95 |
| Castles 2 | 53,95 |
| Chambers of Shaolin /dt | 54,95 |
| Chaos Engine /dt | 46,95 |
| Der Clou /dt CD 32 | 67,95 |
| Disposable Hero /dt | 53,95 |
| Elite 2 - Frontier /dt | 52,95 |
| Fire & Ice /dt | 46,95 |
| Gunship 2000 /dt | 58,95 |
| Heimdall 2 /dt | 63,95 |
| James Pond 2 - RoboCod /dt | 53,95 |
| Kick Off 3 /dt Amiga 1200 | 53,95 |
| Labyrinth of Time | 46,95 |
| Lemmings /dt | 46,95 |
| Lotus 1-3 Compilation /dt | 58,95 |
| Microcosm /dt | 94,95 |
| Naughty Ones /dt | 47,95 |
| Nick Faldo's Championship Golf /dt | 72,95 |
| Pinball Fantasies /dt | 58,95 |
| Pirates! Gold /dt | 58,95 |
| Project X & F17 Challenge /dt | 45,95 |
| Seek & Destroy /dt | 47,95 |
| Sensible Soccer '93 /dt | 44,95 |
| Ultimate Body Blows /dt | 53,95 |
| Zool 1 oder 2 /dt | je 53,95 |

**Sonder-
ANGEBOTE**

| | |
|------------------------------|----------|
| Alien Breed Special Edition | 21,95 |
| Another World /dt | 25,95 |
| Assassin Special Edition /dt | 20,95 |
| Dune /dt | 35,95 |
| Eye of the Beholder 1 /dt | 36,95 |
| F-15 Strike Eagle 2 /dt | 29,95 |
| F-16 Falcon /dt | 25,95 |
| F-19 Stealth Fighter /dt | 29,95 |
| F-29 Retaliator /dt | 28,95 |
| Great Courts 2 /dt | 21,95 |
| Gunship /dt | 23,95 |
| Indiana Jones 3 /dt | 36,95 |
| Ishar 2 /dt | 22,95 |
| King's Quest 1 - 4 /dt | je 25,95 |
| Leisure Suit Larry 1 - 3 | 25,95 |
| Links /dt | 29,95 |
| MI Tank Platoon /dt | 25,95 |
| North & South | 21,95 |
| Pirates! /dt | 23,95 |
| Police Quest 1 oder 2 /dt | je 29,95 |
| Project-X | 23,95 |
| Railroad Tycoon /dt | 29,95 |
| Secret of Monkey Island /dt | 36,95 |
| Silent Service 2 /dt | 29,95 |
| Sim Ant oder Sim Earth /dt | je 35,95 |
| Space Quest 1 oder 2 /dt | je 25,95 |
| Street Fighter 2 /dt | 25,95 |
| Turrican 1 oder 2 /dt | je 22,95 |
| WWF European Rampage Tour | 21,95 |
| Wing Commander /dt | 39,95 |

ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung
für Amiga 500 49,95
2. Laufwerk 3,5" 139,00

Gravis Joystick Amiga 51,95
Gravis Game Pad Amiga 33,95

**So
können Ihr gleich bestellen:**

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

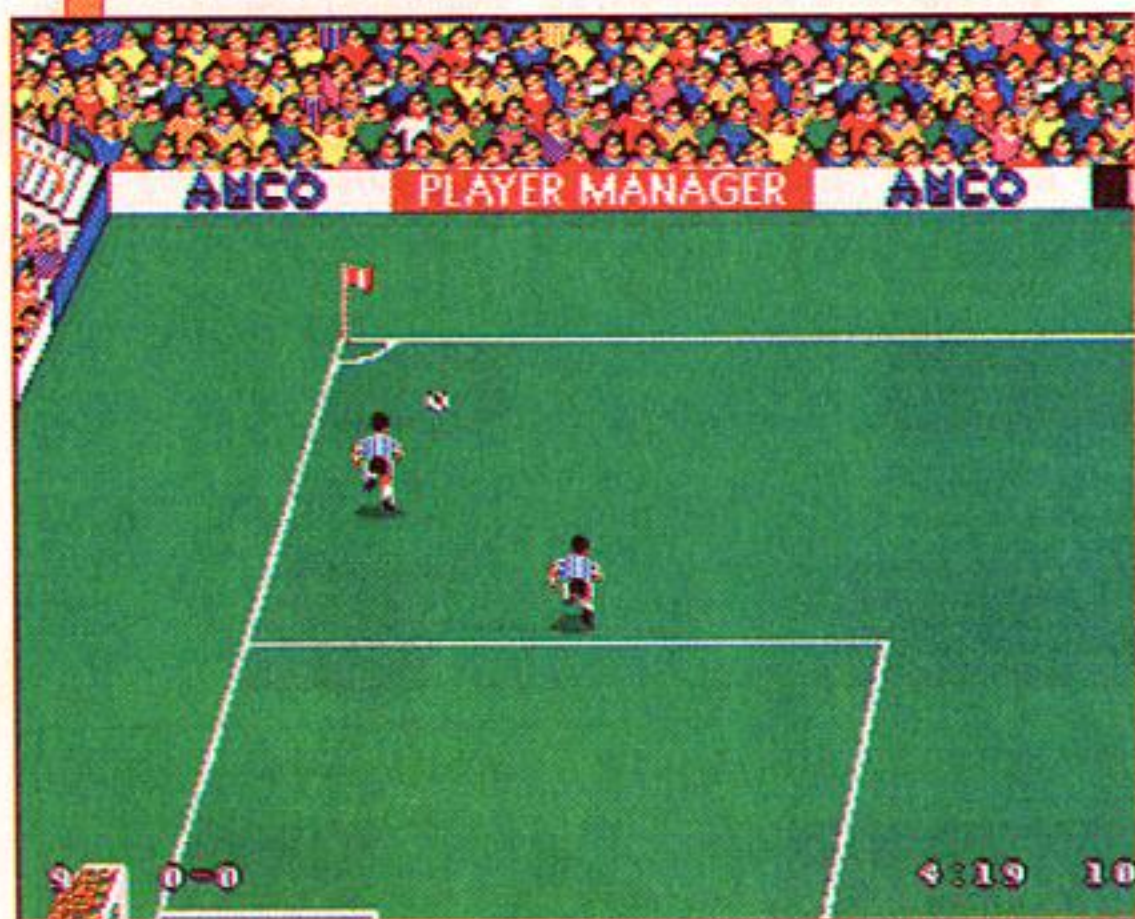
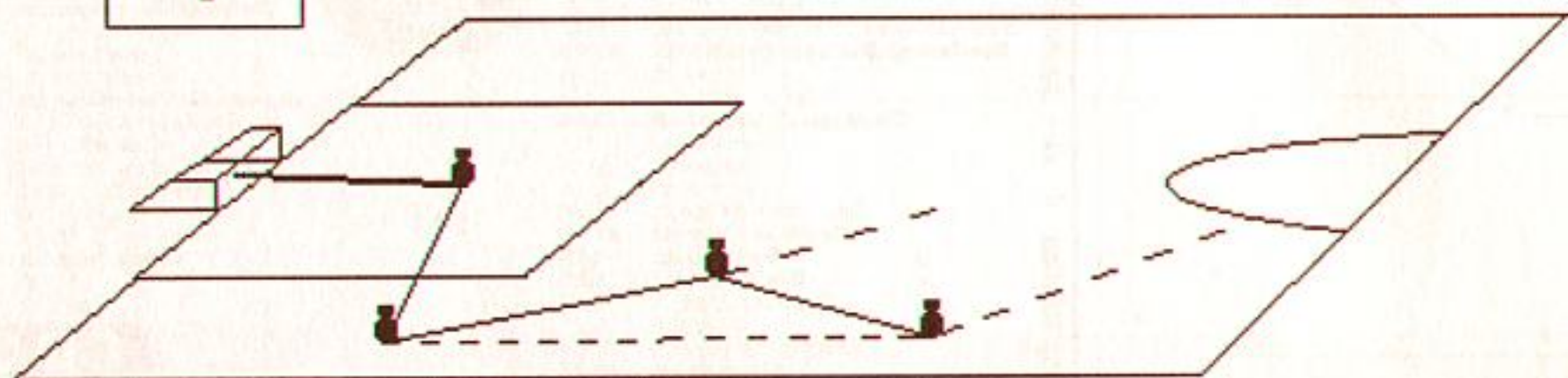
TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Richtung Mittellinie vor – der Gegner steht somit todsicher im Abseits. Es empfiehlt sich übrigens, die Abseitsfalle in möglichst vielen Freundschaftsspielen zu trainieren,

ist dabei aufs Mannschaftstraining zu legen, da man hier die Steuerung und das Zusammenspiel erlernen kann. Bei Ecken und Freistößen in Tornähe lohnt es

4

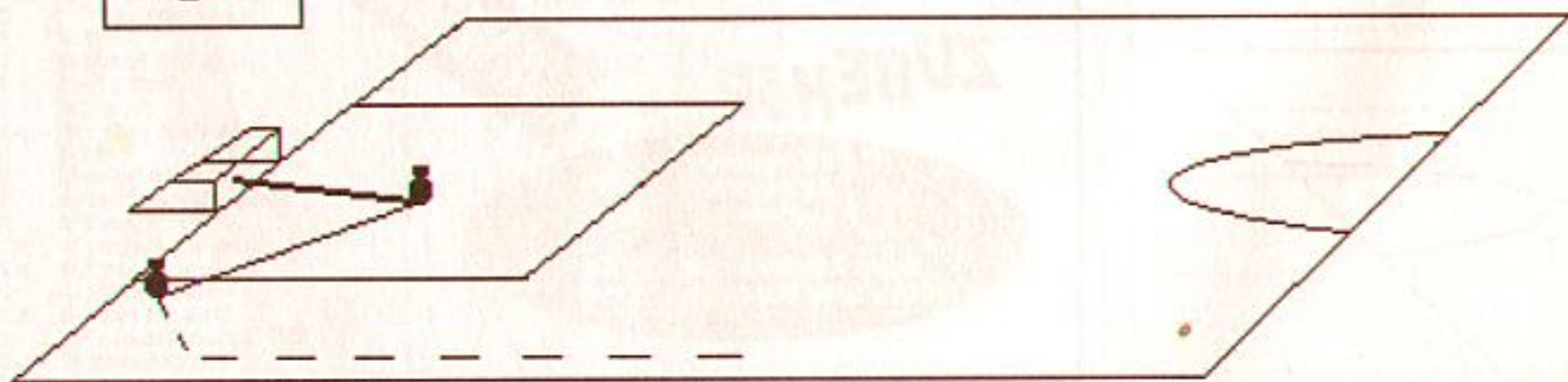


denn bei perfekter Beherrschung dieser Abwehrtechnik ist es möglich, in einem 10-Minuten-Spiel den Gegner ca. 30mal ins Abseits laufen zu lassen.

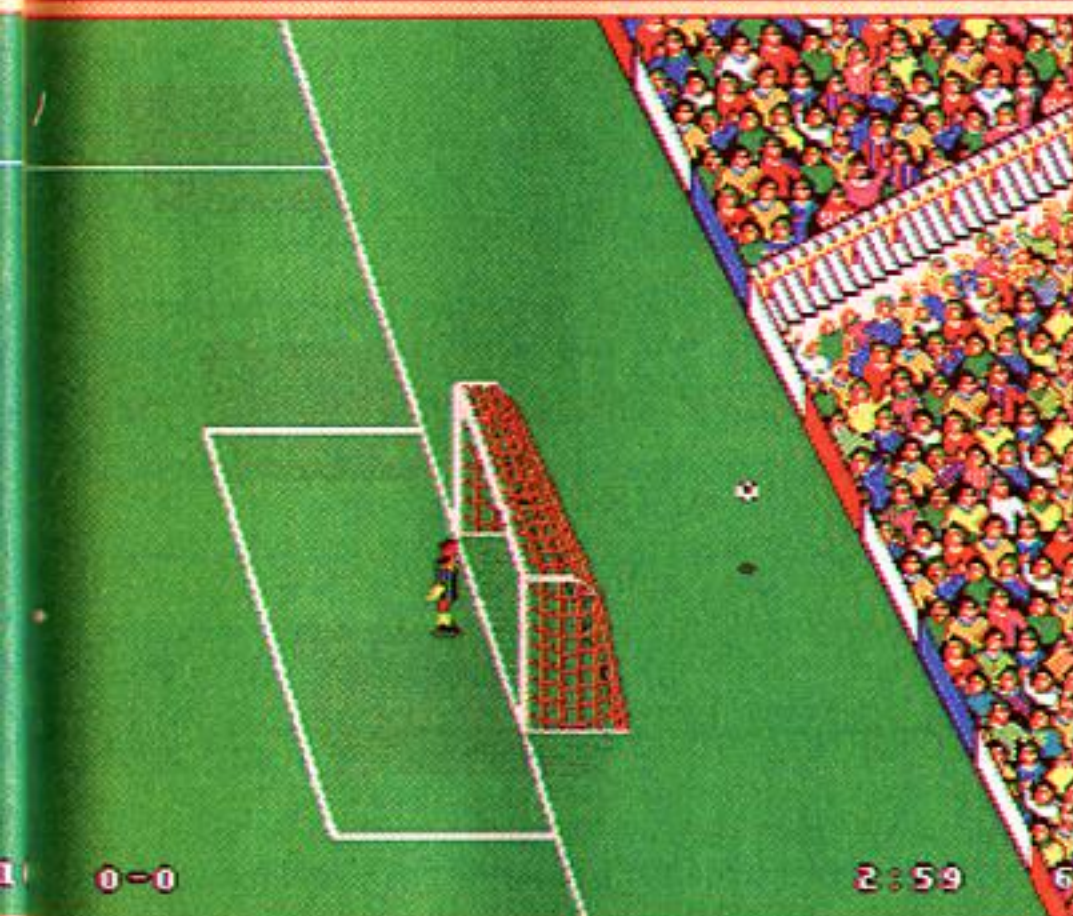
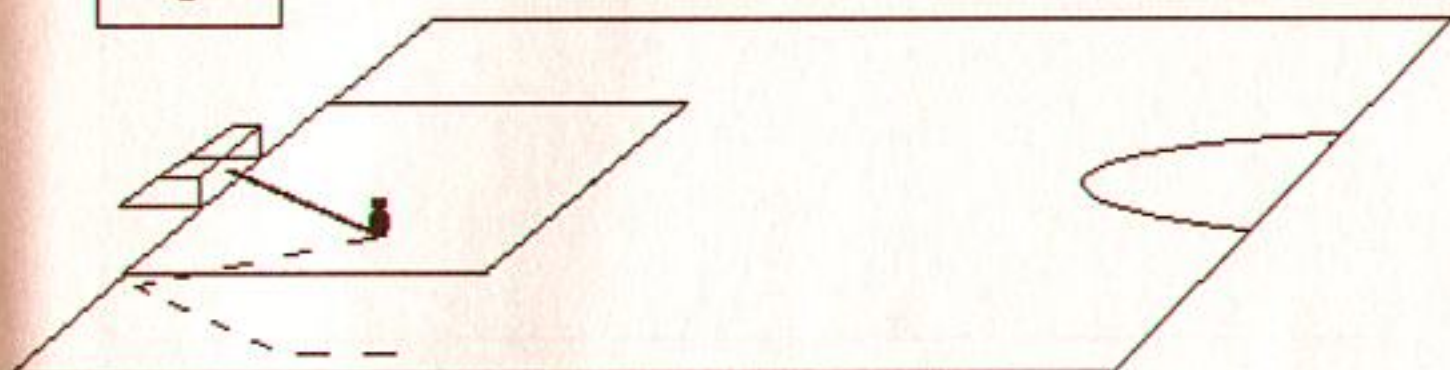
Anfangs sollte man häufig auf die umfangreichen Trainingsmöglichkeiten des Programms zurückgreifen. Besonderer Wert

meist, einen der „festen Spielzüge“ auszuwählen, da man am Abschluß eines solchen immer eine sehr gute Torchance erhält. Einwürfe sollten stets in Richtung gegnerisches Tor ausgeführt werden, denn andernfalls kann aus einem simplen Einwurf leicht eine prima Torchance für den Gegner werden. Elfmeter zu verwandeln, stellt bei diesem Spiel kein Problem dar. Am besten zieht man

5

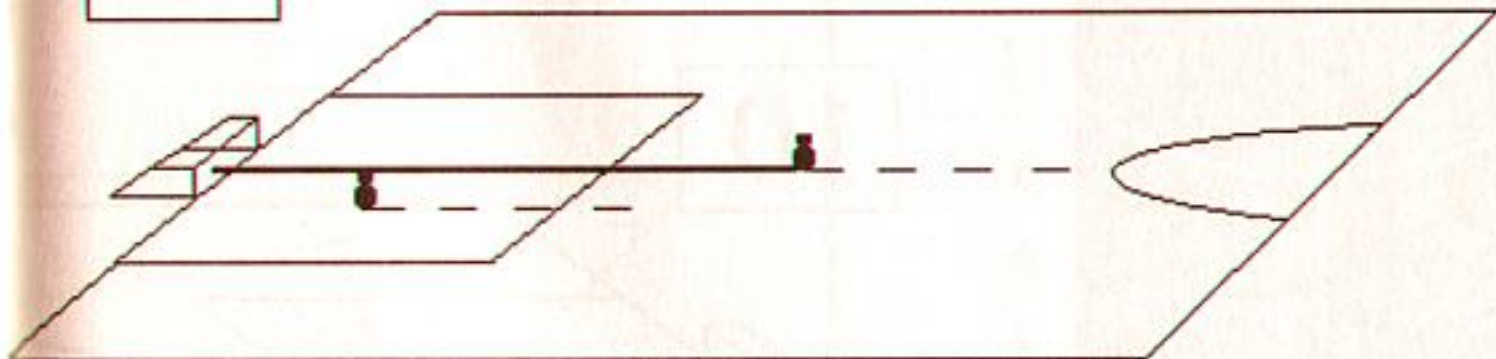


6



flach in die untere Ecke ab, in der ersten Halbzeit also in die rechte, in der zweiten in die linke. Nimmt man an einer Weltmeisterschaft teil, ist es ratsam, vor jedem Spiel seinen Gegner auszuspiionieren: Zunächst sollte man den zukünftigen Kontrahenten in einem Freundschaftsspiel als „eigenes“ Team anwählen, um Einblicke in dessen Taktik zu bekommen (4-4-2, 4-3-3, 4-2-4 usw.) und zu erkennen, wer im Spiel welche Schlüsselpositionen innehat. Als nächstes sieht man sich den Gegner in einem voll computergesteuerten Spiel an und achtet dabei auf seine Besonderheiten (Kurzpaßspiel oder lange Pässe nach vorne; nur

7



3x
Vollpreis-Spaß

für nur 19,90
DM pro Spiel

Hunter

19,90 DM

Chambers of Shaolin

19,90 DM

Mercenary

19,90 DM

Bestellungen nur gegen Nach-
nahme oder Vorkasse (+ 5,- DM
Porto bzw. 10,- DM vom Ausland)
bei:

MANFRED BERGLER
HARDWARE-SOFTWARE
Fodermayrstraße 24
80993 München
Fax: 089/140 16 24

Inh.: C.Kunzmann & A.Stroh
Wilhelmstr. 72 35302 Gießen
A.C.E.S.
Versand

Telefon : 0641 / 74728
von 10:00 bis 18:00

| | | |
|----------------------------|-----|-------|
| Ambermoon | dt. | 79.90 |
| Anatoss | dt. | 67.90 |
| Arabian Nights | dt. | 62.90 |
| Arcade Pool (CD32) | dA. | 35.90 |
| Aufschwung Ost | dt. | 62.90 |
| Bubba n Stix | dA. | 56.90 |
| Bubba n Stix (CD32) | dA. | 62.90 |
| Campaign 2 | dt. | 68.90 |
| Darkmere | dt. | 62.90 |
| Death or Glory | dt. | 83.90 |
| Der Clou (CD32) | dt. | 65.90 |
| Die Siedler | dt. | 79.90 |
| Donk | dA. | 59.90 |
| Dracula | dA. | 35.90 |
| Elfinania (500 & 1200) | dA. | 53.90 |
| Elite II - Frontier (CD32) | dt. | 59.90 |
| Fire & Ice (CD32) | dA. | 53.90 |
| Goblins 3 | dt. | 68.90 |
| Hanse - Die Expedition | dt. | 41.90 |
| Heimdall 2 | dt. | 68.90 |
| Jurassic Park | dt. | 56.90 |
| K240 | dA. | 53.90 |
| Kolumbus | dt. | 71.90 |
| Legacy of Sorasil (CD32) | dA. | 59.90 |
| Lionheart | dA. | 35.90 |
| Maelstrom | dt. | 75.90 |
| Mr. Nutz | dt. | 56.90 |
| Pizza Connection | dt. | 79.90 |
| Ruesselsheim | dt. | 65.90 |
| Sabre Team | dt. | 62.90 |
| Simon the Sorcerer (1200) | dt. | 81.90 |
| Simon the Sorcerer (500) | dt. | 68.90 |
| Tornado (1200) | dA. | 77.90 |
| und viele mehr.... | | |

Versandkosten DM 7.00 + 3.00 Nach-
nahme + Zählkarte, Versandkosten
Vorkasse (Euroscheck) nur DM 7.00.
Versandkosten Ausland auf Anfrage.
Alle Preise unter Vorbehalt.

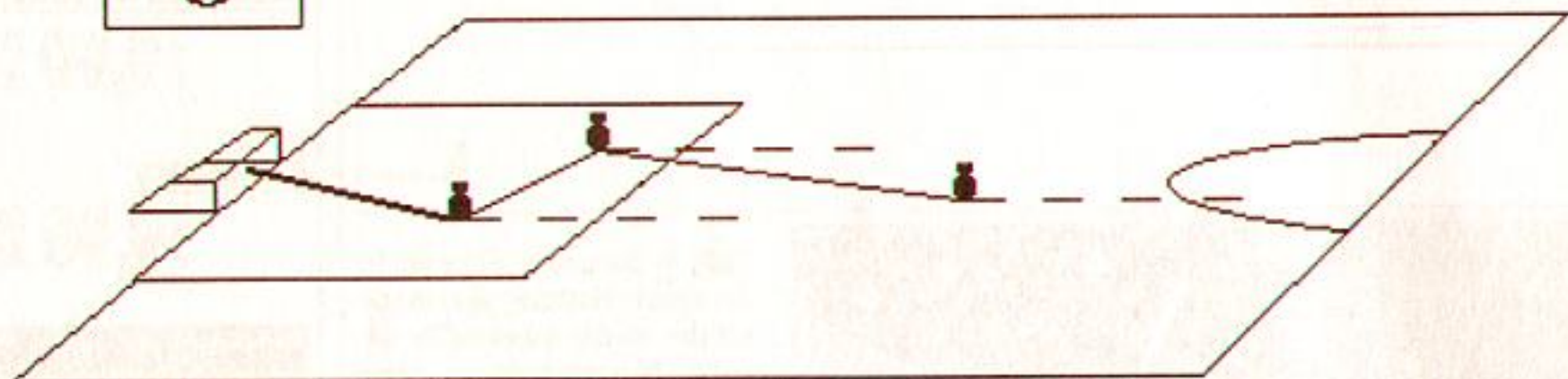
TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

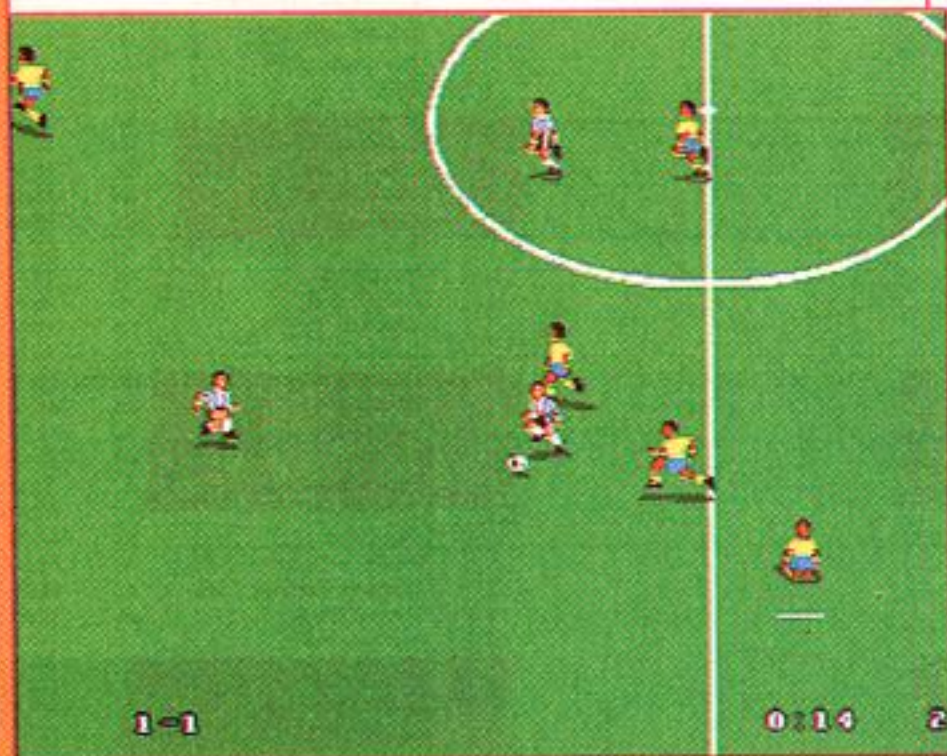
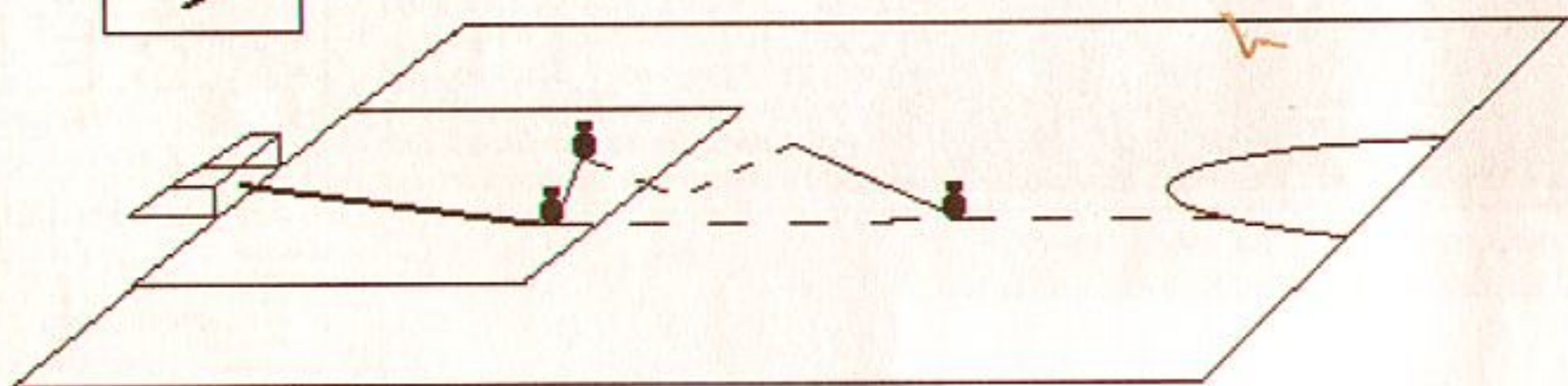
hohe oder nur tiefe Flanken usw.). Am Ende dieser Beschattung müßte man seinen Gegner bis ins Detail kennen und ist somit vor bösen Überraschungen gefeit. Für sein ei-

genes Team wählt man logischerweise eine Taktik, die gut zu ihr paßt: Man mustert die Werte seiner Spieler und wählt dann, je nachdem, ob die Abwehr oder der Sturm

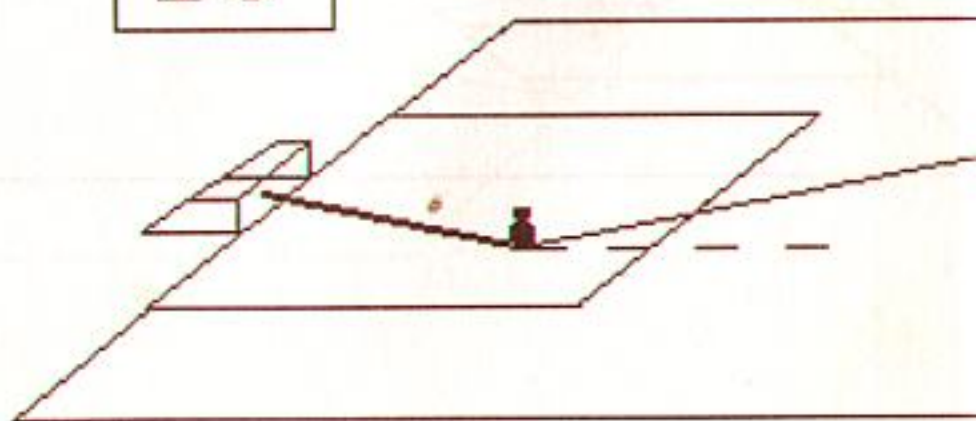
8

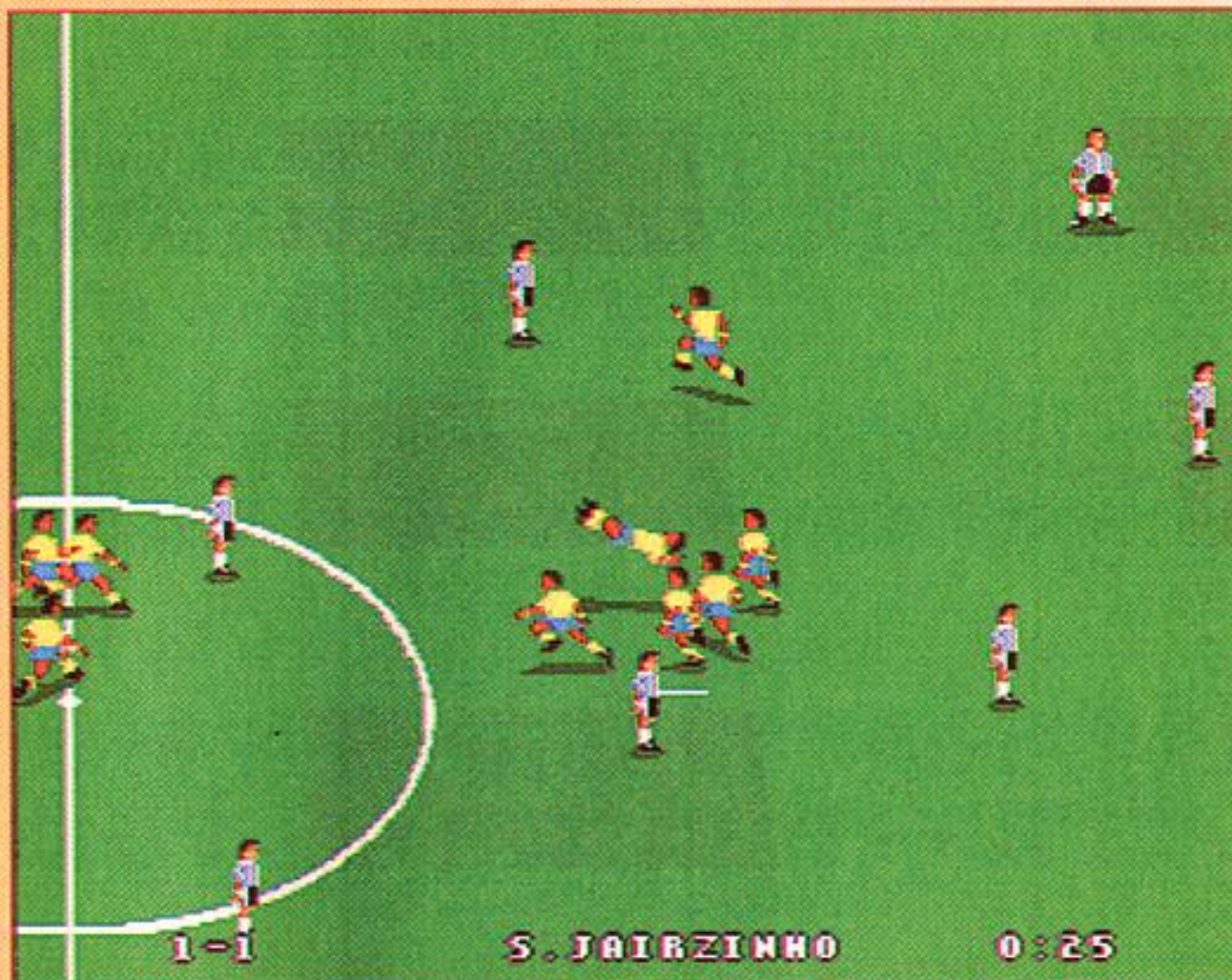


9



10





besonders stark ist, eine Offensiv- bzw. eine Defensiv-Taktik.

Nun zu den einzelnen Torschuß-Taktiken:

1: Aus dem Mittelfeld heraus dribbelt man entweder in die halblinke oder in die halb-rechte Ecke des Strafraums und zieht in die lange Ecke des Tors ab.

2: Vom Flügel her dringt man in den Strafraum ein und spielt einen kurzen Paß auf einen freien Mann. Dieser hat nicht nur freie Schußbahn, sondern auch den Vorteil, daß sich der Torwart eher auf den anderen Spieler konzentriert.

3: Ein Mittelfeldspieler

schlägt einen Steilpaß zu einem Stürmer. Dieser marschiert dann allein aufs Tor zu. Mit eingeschaltetem Abseits kann der Stürmer eventuell im Abseits stehen – in diesem Fall obengenannten Tip anwenden!

4: Aus dem zentralen Mittelfeld heraus spurtet man auf einen der beiden Flügel zu. Sobald man dort angekommen ist, spielt man mit einem richtig positionierten Spieler eine Art „Doppelpaß mit Unterbrechung“ (richtige Doppelpässe sind in Kick Off 3 leider nur recht schwierig auszuführen). Ist alles korrekt gelaufen, müßte man jetzt

sehr viel Zeit für eine präzise Flanke auf einen im Strafraum stehenden Stürmer haben. Dieser kann die Flanke dann entweder mit dem Fuß oder mit dem Kopf im Tor versenken.

5: Mit einem möglichst schnellen Spieler einen der beiden Flügel entlangwetzen. Sobald man an der normalen Flankenposition angekommen ist, läuft man in einem Winkel von ca. 70 Grad auf die Tor-Auslinie zu. Kurz davor spielt man dann einen flachen Paß auf einen im Strafraum wartenden Stürmer. Dieser braucht das Leder nur noch reinzuschieben. Der

Spielzug ist übrigens ideal, um das Abseits zu umgehen!

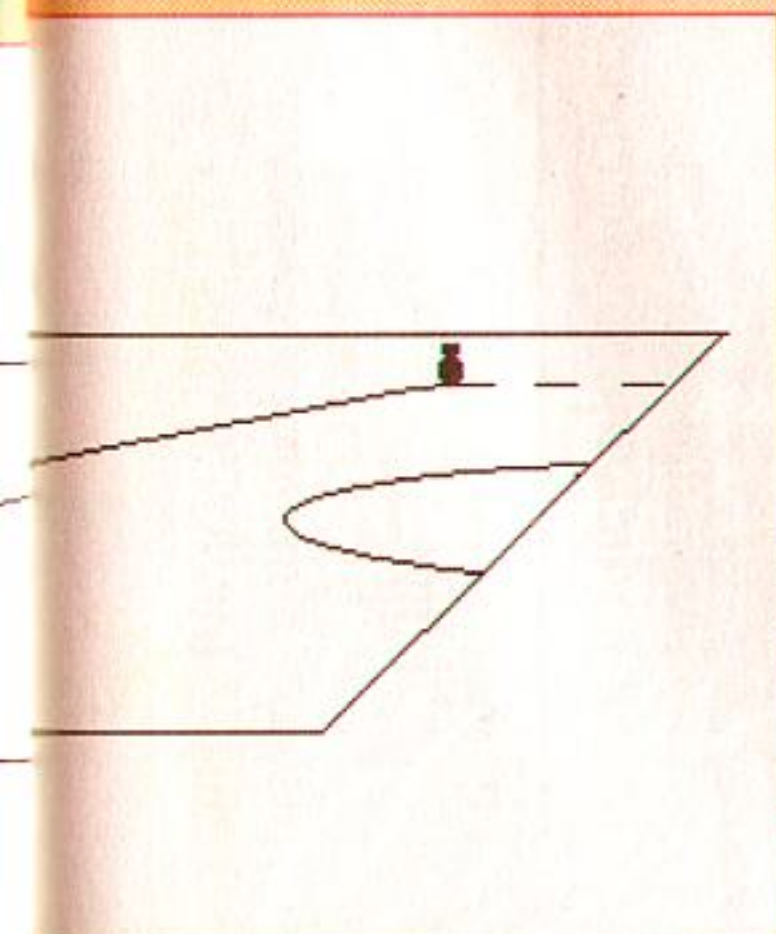
6: Wie 5, jedoch läuft man, anstatt zu passen, in einem Winkel von 90 Grad in den Strafraum und ballert mit voller Wucht in die lange Ecke.

7: Aus dem Mittelfeld kommend, zieht man aus ca. 25 Metern Entfernung ab. Bei einem guten Timing des Schusses dürfte der Torwart keine Chance haben. Kann er jedoch abklatschen, ist man mit einem mitgelaufenen Stürmer zur Stelle und staubt ab.

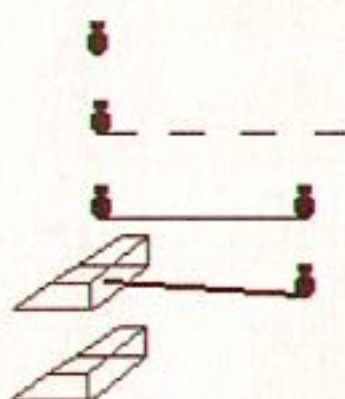
8: Aus dem Mittelfeld paßt man in den Strafraum. Ein Stürmer spielt den Paß direkt zu einem seiner im Strafraum stehenden Kollegen. Wird die Kombination von den drei Spielern schnell ausgeführt, hat man viel Zeit für einen gefährlichen Torschuß.

9: Man läuft ins zentrale Mittelfeld und spielt einen kurzen Paß auf einen nebenstehenden Spieler. Dieser dribbelt sich bis in den Strafraum durch und spielt wieder zum nun freistehenden anderen Spieler zurück. Ein gewaltiger Schuß in die lange Ecke, und das Tor ist perfekt.

10: Kurz nach der Mittellinie flankt man von einem der beiden Flügel aus weit in den gegnerischen Strafraum. Ein zum Ball laufender Stürmer versucht, diesen mit dem Kopf oder mit dem Fuß im Gehäuse unterzubringen. Der Spielzug ist besonders zu empfehlen, wenn noch schnell vor Ende der Spielzeit ein Tor erzielt werden muß.



LEGENDE



Spieler
Weg des Spielers
Paß
Torschuß
Tor

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

| | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------------|-------|-------------------|-----------------------|-------|-------------------|------------------------|-------|---------------|-------------------|-------|-------------------|----------------------|-------|---------------------|
| Abandoned Places | 11/92 | Tip | Cool Croc Twists | 10/92 | Codes | Great Giana Sisters | 10/90 | Cheat | Monty Python | 12/90 | Cheat | Space Ace 2 | 3/92 | Tip |
| Abandoned Places | 12/92 | Tip | Cool Croc Twists | 3/94 | Freezer | Great Giana Sisters | 12/90 | Cheat | Moonside | 5/92 | Cheat | Space Ace 2 | 3/92 | Tip |
| Abandoned Places I | 9/93 | Freezer | Corruption | 3/92 | Tip | Grenada 2 | 1/91 | Tip | Morph | 10/93 | Tip/Freezer | Space Crusade | 1/93 | Freezer |
| Abandoned Places 2 | 11/92 | Tip | Crazy Cars II | 11/92 | Freezer | Grenada 2 | 4/91 | Tip | Marble Madness | 4/94 | Cheat | Space Gun | 7/92 | Tip |
| Adams Family | 9/93 | Tip | Crazy Cars II | 11/92 | Freezer | Grenada 2 | 10/91 | Tip | Marble Madness | 9/91 | Cheat | Space Gun | 4/94 | Tip |
| Albert Einstein | 1/91 | Cheat | Cross Bow | 5/91 | Tip | Guy Spy | 10/92 | Cheat | Meltdown | 1/92 | Cheat | Space Quest 3 | 12/91 | Tip |
| Agony | 5/92 | Cheat | Cross Bow | 7/93 | Cheat/Freezer | Hägar | 10/91 | Codes | Mr. Nutz | 5/94 | Cheat | Space Quest 3 | 7/92 | Tip |
| Alcatraz | 5/92 | Freezer | Cruise for a Corpse | 12/91 | Using | Hägar | 9/93 | Tip | Mr. Nutz | 7/94 | Tip/Karte/Freezer | Space Quest 4 | 4/92 | Using/Karte |
| Alien Breed | 3/92 | Cheat | Cruise for a Corpse | 7/92 | Tip | Hard Drivin' 2 | 7/91 | Cheat | Alyx | 10/92 | Cheat | Special Forces | 7/92 | Cheat |
| Alien Breed | 2/92 | Freezer | Crystals of Albion | 9/91 | Cheat | Hard Drivin' 2 | 10/90 | Cheat | Narco Police | 5/91 | Cheat | Speedball 2 | 4/91 | Tip |
| Alien Breed | 3/92 | Cheat | Crystals of Albion | 1/93 | Tip | Hard Drivin' 2 | 7/93 | Tip | Narco Police | 5/91 | Tip | Speedball 2 | 1/92 | Freezer |
| Alien Breed Special Ed. 1992 | 5/93 | Cheat/Tip | Curse of Enchantia | 12/92 | Tip | Heimball | 3/92 | Tip | Navy Seals | 10/91 | Cheat | Speedball 2 | 1/92 | Freezer |
| Alien Breed Special Ed. 1992 | 3/93 | Freezer | Curse of Enchantia | 4/94 | Codes/Cheat | Heimball | 5/92 | Using/Karte | Navy Seals | 1/92 | Freezer | Speedball 2 | 13/90 | Codes |
| Alien Breed Special Ed. 1992 | 1/93 | Codes | Cyberpunk | 10/92 | Freezer | Heimball | 7/92 | Tip | Nebula 2 | 12/91 | Codes | Spherical | 4/91 | Codes/Cheat |
| Alien Breed 1992 Special Ed. | 9/93 | Tip | D Generation | 3/92 | Cheat | Hellbound | 9/91 | Tip | Necronom | 1/92 | Codes | Spindizzy Worlds | 1/92 | Cheat |
| Alien Breed 2 | 1/94 | Tip/Karte/Cod. | D Generation | 9/91 | Cheat | Hellbound | 7/91 | Tip | Necronom | 3/92 | Freezer | Spirit of Adventure | 10/91 | Cheat |
| Alien World | 4/94 | Karte | Das Boot | 9/92 | Tip | Hery Quest | 1/93 | Using | Nick Faldo's Golf | 9/93 | Cheat | Starbuck Supersoccer | 1/91 | Tip |
| Ambermoon | 1/94 | Using/Karte | Das Boot | 10/92 | Tip | Hery Quest | 12/92 | Tip | Nicky Boom | 9/93 | Codes | Starbuck Supersoccer | 1/93 | Freezer |
| Ambermoon | 3/94 | Tip/Karte | Das Schwarze Auge | 3/91 | Tip | Hill Street Blues | 5/92 | Tip | Nicky Boom | 11/92 | Codes/Freezer | Starbuck Supersoccer | 3/94 | Freezer |
| Ambermoon | 5/94 | Tip | Day of the Viper | 11/91 | Cheat | Hill Street Blues | 1/94 | Cheat | Nicky Boom | 12/92 | Cheat | Starbuck Supersoccer | 1/91 | Tip |
| Ambermoon | 11/92 | Freezer | Days of Thunder | 1/94 | Cheat | History Line 1914-1918 | 1/93 | Codes | Nightmare | 7/91 | Tip | Starbuck Supersoccer | 9/92 | Cheat/Codes |
| Ambermoon | 7/92 | Using | Deep Core | 3/91 | Cheat/Codes | History Line 1914-1918 | 10/92 | Cheat/Using | Nightmare (Act.) | 11/91 | Cheat | Starbuck Supersoccer | 12/91 | Cheat |
| Ambermoon | 12/91 | Codes | Defender of the Crown | 5/91 | Freezer | History Line 1914-1918 | 9/91 | Cheat | Night Hunter | 12/90 | Codes | Starbuck Supersoccer | 7/92 | Cheat |
| Ambermoon | 4/91 | Codes | Defender of the Crown | 9/92 | Freezer | History Line 1914-1918 | 5/91 | Codes | Night Hunter | 2/91 | Codes | Starbuck Supersoccer | 4/93 | Cheat/Tip |
| Ambermoon | 2/92 | Using/Karte | Defender of the Crown | 7/94 | Freezer | History Line 1914-1918 | 5/92 | Cheat | Night Shift | 5/91 | Cheat | Starbuck Supersoccer | 3/93 | Cheat |
| Ambermoon | 1/94 | Tip | Defender of the Crown | 4/94 | Tip | History Line 1914-1918 | 7/93 | Codes | Night Shift | 4/91 | Using | Starbuck Supersoccer | 11/91 | Cheat |
| Ambermoon | 4/94 | Tip | Defender of the Crown | 9/92 | Tip | History Line 1914-1918 | 4/92 | Tip | Night Shift | 3/91 | Cheat | Starbuck Supersoccer | 11/92 | Freezer |
| Ambermoon | 9/91 | Tip | Defender of the Crown | 3/91 | Tip | History Line 1914-1918 | 2/91 | Cheat | Night Shift | 1/92 | Codes | Starbuck Supersoccer | 7/91 | Tip |
| Ambermoon | 11/91 | Tip | Defender of the Crown | 4/91 | Cheat | History Line 1914-1918 | 1/92 | Cheat | Night Shift | 10/93 | Codes | Starbuck Supersoccer | 11/92 | Cheat |
| Ambermoon | 3/92 | Tip | Defender of the Crown | 7/93 | Tip/Karte/Freezer | History Line 1914-1918 | 1/91 | Codes | Night Shift | 2/91 | Tip | Starbuck Supersoccer | 3/91 | Cheat |
| Ambermoon | 1/91 | Cheat | Defender of the Crown | 12/93 | Cheat | History Line 1914-1918 | 4/91 | Codes | Night Shift | 3/93 | Tip | Starbuck Supersoccer | 7/93 | Codes |
| Ambermoon | 1/92 | Tip | Defender of the Crown | 1/92 | Tip | History Line 1914-1918 | 1/91 | Tip | Night Shift | 7/92 | Freezer | Starbuck Supersoccer | 5/93 | Codes/Freezer |
| Ambermoon | 4/92 | Cheat/Tip/Freezer | Defender of the Crown | 3/92 | Codes | History Line 1914-1918 | 12/90 | Cheat | Night Shift | 4/94 | Tip | Starbuck Supersoccer | 2/91 | Cheat |
| Ambermoon | 10/92 | Freezer | Defender of the Crown | 4/92 | Codes | History Line 1914-1918 | 10/90 | Cheat | Night Shift | 5/92 | Codes | Starbuck Supersoccer | 3/91 | Cheat |
| Ambermoon | 5/91 | Cheat/Freezer/Tip | Defender of the Crown | 5/92 | Codes | History Line 1914-1918 | 1/91 | Tip | Night Shift | 2/91 | Cheat | Starbuck Supersoccer | 5/91 | Tip |
| Ambermoon | 5/91 | Cheat | Defender of the Crown | 3/94 | Tip/Freezer | History Line 1914-1918 | 3/91 | Tip | Night Shift | 11/91 | Codes | Starbuck Supersoccer | 12/90 | Tip |
| Ambermoon | 4/92 | Freezer | Defender of the Crown | 7/94 | Codes | History Line 1914-1918 | 1/93 | Cheat | Night Shift | 12/93 | Karte | Starbuck Supersoccer | 1/92 | Freezer |
| Ambermoon | 9/91 | Tip | Defender of the Crown | 12/92 | Cheat | History Line 1914-1918 | 4/91 | Cheat | Night Shift | 9/91 | Tip/Cheat | Starbuck Supersoccer | 2/92 | Freezer |
| Ambermoon | 10/91 | Cheat | Defender of the Crown | 7/91 | Freezer | History Line 1914-1918 | 5/94 | Using | Night Shift | 4/94 | Codes | Starbuck Supersoccer | 9/91 | Cheat |
| Ambermoon | 7/92 | Cheat | Defender of the Crown | 4/94 | Freezer | History Line 1914-1918 | 12/90 | Using | Night Shift | 9/92 | Freezer | Starbuck Supersoccer | 1/93 | Cheat |
| Ambermoon | 4/93 | Cheat | Defender of the Crown | 3/93 | Cheat | History Line 1914-1918 | 12/90 | Cheat | Night Shift | 1/92 | Cheat | Starbuck Supersoccer | 10/91 | Tip |
| Ambermoon | 3/93 | Karte/Tip | Defender of the Crown | 3/94 | Codes | History Line 1914-1918 | 1/91 | Tip | Night Shift | 9/91 | Cheat | Starbuck Supersoccer | 10/93 | Tip |
| Ambermoon | 1/93 | Karte/Cheat | Defender of the Crown | 10/91 | Cheat | History Line 1914-1918 | 1/91 | Tip | Night Shift | 2/91 | Tip | Starbuck Supersoccer | 7/91 | Codes |
| Ambermoon | 4/94 | Cheat/Freezer | Defender of the Crown | 1/92 | Cheat | History Line 1914-1918 | 10/91 | Codes | Night Shift | 12/92 | Freezer | Starbuck Supersoccer | 5/92 | Tip |
| Ambermoon | 5/94 | Karte | Defender of the Crown | 1/92 | Freezer | History Line 1914-1918 | 12/90 | Cheat | Night Shift | 7/94 | Using/Karte | Starbuck Supersoccer | 1/93 | Freezer |
| Ambermoon | 11/92 | Cheat | Defender of the Crown | 1/91 | Cheat | History Line 1914-1918 | 5/91 | Tip | Night Shift | 5/91 | Tip | Starbuck Supersoccer | 4/91 | Cheat |
| Ambermoon | 9/93 | Cheat | Defender of the Crown | 12/90 | Tip | History Line 1914-1918 | 12/90 | Using | Night Shift | 5/92 | Freezer | Starbuck Supersoccer | 12/92 | Cheat |
| Ambermoon | 11/93 | Cheat | Defender of the Crown | 1/91 | Tip | History Line 1914-1918 | 11/92 | Using | Night Shift | 1/93 | Freezer | Starbuck Supersoccer | 1/93 | Tip |
| Ambermoon | 11/91 | Codes | Defender of the Crown | 2/91 | Tip | History Line 1914-1918 | 11/93 | Using/Karte | Night Shift | 5/91 | Freezer | Starbuck Supersoccer | 12/92 | Codes |
| Ambermoon | 4/91 | Tip | Defender of the Crown | 1/94 | Tip | History Line 1914-1918 | 4/94 | Using/Karte | Night Shift | 1/93 | Freezer | Starbuck Supersoccer | 5/93 | Codes |
| Ambermoon | 5/91 | Cheat | Defender of the Crown | 3/91 | Cheat | History Line 1914-1918 | 10/90 | Cheat | Night Shift | 12/92 | Cheat | Starbuck Supersoccer | 10/93 | Using/Tip |
| Ambermoon | 10/91 | Tip | Defender of the Crown | 2/91 | Cheat/Using | History Line 1914-1918 | 1/91 | Cheat/Tip | Night Shift | 3/93 | Tip | Starbuck Supersoccer | 11/93 | Using |
| Ambermoon | 1/92 | Codes | Defender of the Crown | 2/92 | Tip | History Line 1914-1918 | 4/92 | Cheat | Night Shift | 7/92 | Cheat | Starbuck Supersoccer | 1/92 | Codes |
| Ambermoon | 3/94 | Using | Defender of the Crown | 3/93 | Cheat | History Line 1914-1918 | 9/92 | Cheat/Freezer | Night Shift | 5/94 | Tip | Starbuck Supersoccer | 2/92 | Cheat |
| Ambermoon | 7/91 | Cheat | Defender of the Crown | 9/91 | Cheat | History Line 1914-1918 | 7/92 | Codes | Night Shift | 7/94 | Tip | Starbuck Supersoccer | 12/91 | Codes |
| Ambermoon | 9/91 | Tip | Defender of the Crown | 3/93 | Freezer | History Line 1914-1918 | 11/92 | Tip/Freezer | Night Shift | 1/91 | Tip | Starbuck Supersoccer | 1/91 | Tip |
| Ambermoon | 12/90 | Tip | Defender of the Crown | 10/92 | Tip | History Line 1914-1918 | 9/93 | Using | Night Shift | 1/92 | Freezer | Starbuck Supersoccer | 2/91 | Tip |
| Ambermoon | 3/91 | Cheat | Defender of the Crown | 12/93 | Tip | History Line 1914-1918 | 3/94 | Tip | Night Shift | 11/91 | Tip | Starbuck Supersoccer | 11/91 | Tip |
| Ambermoon | 2/92 | Tip/Freezer | Defender of the Crown | 5/94 | Freezer | History Line 1914-1918 | 1/94 | Tip/Codes | Night Shift | 12/91 | Tip | Starbuck Supersoccer | 3/92 | Tip/Freezer |
| Ambermoon | 5/91 | Tip | Defender of the Crown | 12/90 | Using | History Line 1914-1918 | 2/91 | Cheat | Night Shift | 12/91 | Tip | Starbuck Supersoccer | 1/92 | Cheat |
| Ambermoon | 2/92 | Tip | Defender of the Crown | 5/92 | Tip | History Line 1914-1918 | 1/92 | Cheat | Night Shift | 10/90 | Using | Starbuck Supersoccer | 3/91 | Cheat |
| Ambermoon | 10/92 | Tip | Defender of the Crown | 1/93 | Tip | History Line 1914-1918 | 3/92 | Using | Night Shift | 2/92 | Using | Starbuck Supersoccer | 12/92 | Codes |
| Ambermoon | 4/94 | Tip | Defender of the Crown | 9/93 | Codes | History Line 1914-1918 | 7/91 | Tip | Night Shift | 9/92 | Tip | Starbuck Supersoccer | 7/93 | Tip |
| Ambermoon | 4/91 | Tip | Defender of the Crown | 4/92 | Tip | History Line 1914-1918 | 4/91 | Cheat | Night Shift | 12/91 | Cheat | Starbuck Supersoccer | 5/92 | Codes |
| Ambermoon | 11/91 | Tip | Defender of the Crown | 7/93 | Cheat | History Line 1914-1918 | 11/91 | Tip | Night Shift | 2/92 | Codes/Cheat | Starbuck Supersoccer | 1/92 | Cheat |
| Ambermoon | 11/91 | Codes | Defender of the Crown | 11/93 | Freezer | History Line 1914-1918 | 3/92 | Karte | Night Shift | 3/92 | Tip | Starbuck Supersoccer | 9/92 | Cheat |
| Ambermoon | 9/92 | Codes | Defender of the Crown | 12/93 | Tip | History Line 1914-1918 | 1/94 | Codes | Night Shift | 1/91 | Tip | Starbuck Supersoccer | 5/91 | Cheat |
| Ambermoon | 9/92 | Codes | Defender of the Crown | 12/93 | Tip | History Line 1914-1918 | 3/93 | Tip | Night Shift | 4/91 | Tip | Starbuck Supersoccer | 10/91 | Cheat |
| Ambermoon | 9/92 | Codes | Defender of the Crown | 12/93 | Tip | History Line 1914-1918 | 4/91 | Using | Night Shift | 10/91 | Codes | Starbuck Supersoccer | 3/91 | Cheat |
| Ambermoon | 9/92 | Codes | Defender of the Crown | 12/93 | Tip | History Line 1914-1918 | 12/91 | Using/Cheat | Night Shift | 7/91 | Cheat | Starbuck Supersoccer | 7/93 | Using/Karte/Freezer |
| Ambermoon | 9/92 | Codes | Defender of the Crown | 12/93 | Tip | History Line 1914-1918 | 1/92 | Codes | Night Shift | 10/92 | Cheat | Starbuck Supersoccer | 10/93 | Cheat |
| Ambermoon | 9/92 | Codes | Defender of the Crown | 12/93 | Tip | History Line 1914-1918 | 2/92 | Freezer | Night Shift | 7/93 | Cheat | Starbuck Supersoccer | 1/91 | Tip |
| Ambermoon | 9/92 | Codes | Defender of the Crown | 12/93 | Tip | History Line 1914-1918 | 3/92 | Cheat | Night Shift | 4/94 | Cheat | Starbuck Supersoccer | 10/93 | Karte/Freezer/Cod. |
| Ambermoon | 9/92 | Codes | Defender of the Crown | 12/93 | Tip | History Line 1914-1918 | 4/92 | Cheat | Night Shift | 3/94 | Cheat | Starbuck Supersoccer | 12/93 | Tip/Karte |
| Ambermoon | 9/92 | Codes | Defender of the Crown | 12/93 | Tip | History Line 1914-1918 | 5/92 | Cheat | Night Shift | 3/91 | Cheat | Starbuck Supersoccer | 1/91 | Tip |
| Ambermoon | 9/92 | Codes | Defender of the Crown | 12/93 | Tip | History Line 1914-1918 | 11/92 | Cheat/Freezer | Night Shift | 9/92 | Freezer | Starbuck Supersoccer | 2/91 | Using |
| Ambermoon | 9/92 | Codes | Defender of the Crown | 12/93 | Tip | History Line 1914-1918 | 12/90 | Karte | Night Shift | 7/92 | Tip | Starbuck Supersoccer | 4/91 | Cheat |
| Ambermoon | 9/92 | Codes | Defender of the Crown | 12/93 | Tip | History Line 1914-1918 | 12/90 | Karte | Night Shift | 11/92 | Freezer | Starbuck Supersoccer | 5/91 | Cheat |
| Ambermoon | 9/92 | Codes | Defender of the Crown | 12/93 | Tip | History Line 1914-1918 | 1/91 | Karte | Night Shift | 5/94 | Codes | Starbuck Supersoccer | 4/91 | Cheat |
| Ambermoon | 9/92 | Codes | Defender of the Crown | 12/93 | Tip | History Line 1914-1918 | 2/91 | Karte | Night Shift | 9/92 | Codes | Starbuck Supersoccer | 5/91 | Cheat |
| Ambermoon | 9/92 | Codes | Defender of the Crown | 12/93 | Tip | History Line 1914-1918 | 12/92 | Using | Night Shift | 3/91 | Tip | Starbuck Supersoccer | 12/92 | Codes/Freezer |
| Ambermoon | 9/92 | Codes | Defender of the Crown | 12/93 | Tip | History Line 1914-1918 | 4/93 | Freezer | Night Shift | 12/93 | Freezer | Starbuck Supersoccer | 4/91 | Cheat |
| Ambermoon | 9/92 | Codes | Defender of the Crown | 12/93 | Tip | History Line 1914-1918 | 12/93 | Using/Karte | Night Shift | 9/91 | Using | Starbuck Supersoccer | 10/91 | Codes |
| Ambermoon | 9/92 | Codes | Defender of the Crown | 12/93 | Tip | History Line 1914-1918 | 2/91 | Tip/Codes | Night Shift | 12/90 | Codes | Starbuck Supersoccer | 11/92 | Tip |
| Ambermoon | 9/92 | Codes | Defender of the Crown | 12/93 | Tip | History Line 1914-1918 | 4/91 | Tip/Freezer | Night Shift | 5/91 | Tip | Starbuck Supersoccer | 10/92 | Codes |
| Ambermoon | 9/92 | Codes | Defender of the Crown | 12/93 | Tip | History Line 1914-1918 | 1/92 | Cheat | Night Shift | 9/91 | Cheat | Starbuck Supersoccer | 11/92 | Tip |
| Ambermoon | 9/92 | Codes | Defender of the Crown | 12/93 | Tip | History Line 1914-1918 | 1/92 | Cheat | Night Shift | 10/92 | Cheat | Starbuck Supersoccer | 4/92 | Cheat |
| Ambermoon | 9/92 | Codes | Defender of the Crown | 12/93 | Tip | History Line 1914-1918 | 2/92 | Freezer | Night Shift | 7/93 | Cheat | Starbuck Supersoccer | 9/92 | Tip |
| Ambermoon | 9/92 | Codes | Defender of the Crown | 12/93 | Tip | History Line 1914-1918 | 3/92 | Cheat | Night Shift | 4/94 | Cheat | Starbuck Supersoccer | 3/92 | Cheat |
| Ambermoon | 9/92 | Codes | Defender of the Crown | 12/93 | Tip | History Line 1914-1918 | 4/92 | Cheat | Night Shift | 3/94 | Cheat | Starbuck Supersoccer | 1/94 | Tip |
| Ambermoon | 9/92 | Codes | Defender of the Crown | 12/93 | Tip | History Line 1914-1918 | 5/92 | Cheat | Night Shift | 3/91 | Cheat | | | |



AMIGA

CD-ROM

JOKER

CD³²

MIT SOFT ZU GEWINNEN!

MULTIMEDIA AUF AMIGA

MULTIMEDIALE GAMES



MULTIMEDIALE TOOLS



CALLSIGN: INDY 1

| | | | |
|--------|------|--------|------|
| HELIUM | 100% | WATER | 100% |
| FUEL | 100% | ENGINE | 100% |
| ARMED | 100% | WEAPON | 100% |

Range: 4km
Lightweight all-terrain vehicle for use against low flying or threat.

WEAPON: 40mm
100%
100%
100%
100%
100%
100%
100%
100%
100%
100%

MUSIK-VIDEOS ZUM SELBERMACHEN

Video Creator



IM TEST

GUNSHIP 2000 - DER CLOW!
ULTIMATE BODY BLOWS!
HEIMDALL 2 - MYTH
LOST VIKINGS
u.v.a.



MULTIMEDIA & MEHR

Die CD lebt nicht vom Spiel allein, hier stellen wir Schiller-Soft vor, die über reines Entertainment hinausgeht. Allerdings seien Euch dazu Maus und Tastatur sowie Festplatte oder Floppy ans amiganische Herz gelegt.



CD EXCHANGE VOL. 1

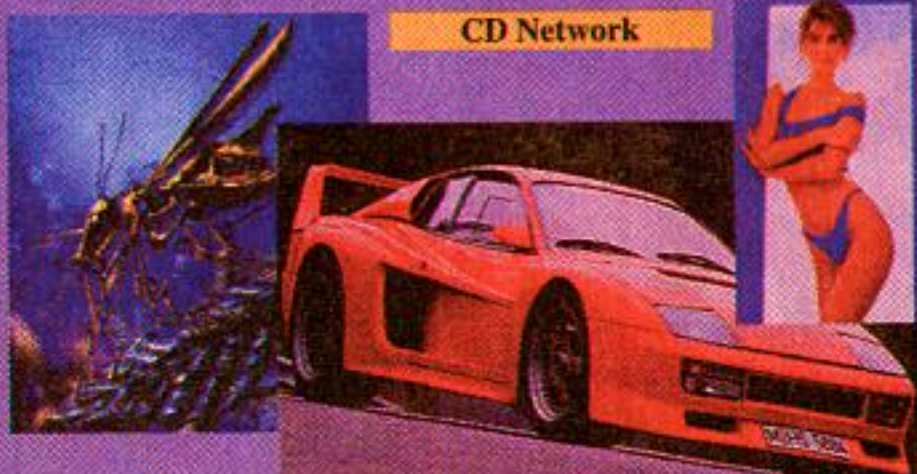
Hier tut sich gleich eine wahre Software-Fundgrube auf: Zocker finden allerlei PD-Klassiker, darunter Perlen wie „Megaball“ oder „Robouldix“, und Lernfreudige werden mit teils hervorragender Edutainment-Soft (z.B. für Mathe-Übungen) beglückt. Und als Augenmensch freut man sich über die vielen digitalisierten, selbstgepinselten oder raygetraceten Bilder, Clip Arts zu diversen Themen sowie die hübschen Animationen – besonders die mit dem Landschaftsgenerator „Vista Pro“ erstellten 3D-Flüge und die Slapsticks à la Eric Schwartz können sich sehen lassen. Zu hören gibt's auch eine Menge, vor allem ganz ausgezeichnete Musik der verschiedensten Stilrichtungen. Allerdings sind einige Programme auf AGA-Rechner bzw. das CD³² abgestimmt, auch am enthaltenen Quiz mit Preisen im Gesamtwert von ca. 3.000,- DM können Besitzer sonstiger CD-Amigas leider nicht teilnehmen. Für sie dürfte sich die Ausgabe von rund 70 Märkern (der Standardpreis für alle vorgestellten Scheiben) somit kaum rechnen.



CD NETWORK

Nomen est omen, denn dieser Silberling enthält PD-Soft für Computer-Kommunikation im weitesten Sinne – also etwa den Netz-Kontrollleur „Parnet“ und das bekannte Terminal-Programm „Term“. Daneben findet sich einiges an Stoff, der den digitalen Versand lohnt: erstklassig digitalisierte Bilder zu den Themen Technik, Natur und Soziales etwa. Dazu gibt's passende Bildbetrachter für

ausgefallene Grafikformate wie GIF oder JPEG; ja, selbst Motive auf Photo-CDs können (ein Multisession-Laufwerk vorausgesetzt) nach IFF gewandelt und beguckt werden. Weiterhin hat Weird Science die Fishdisks 801 bis 975, die AMOS PD-Nummern 471 bis 610 sowie einige nützliche Tools auf die CD gepackt. Doch gerade hier sind Maus und Keyboard ein Muß, ansonsten stößt man mit seinem CD³² oder CDTV schnell an Grenzen.



Multimedia Toolkit



CD Exchange



UND NOCH ZWEI

Ein Fest für Demofreaks verspricht Euroscene von Almathera: Von aktuellen Ausnahmen abgesehen, finden sich auf der CD nahezu alle Demos, Intros, Dentros, Musiktracks und Mags, die die Szene seit 1988 hervorgebracht hat! Bloß liegt ein Großteil der Files gepackt vor, und ob Einsteiger wohl mit den Entpackern DMS und LHA klarkommen? Außerdem ist die Scheibe leider nicht bootfähig, eine Festplatte muß also quasi sein. Auch das Multimedia Toolkit von Weird Science dürfte nicht jedermanns Darling sein, denn hinter dem vielversprechenden Namen verbirgt sich bloß eine weitere Sammlung von Digibildern, Musikstücken und Samples. Immerhin ist die Qualität durchweg hervorragend; unter den vielen, vielen Files findet man manch originelles Motiv und allerlei launige Sound-FX. (rl)

Info & Bezug:

GTI Software
Tel. 06171/85934



Euroscene



Videoclips zum Selbermachen

VIDEO CREATOR

CD USER CLUB

Schon mal MTV oder Viva geguckt? Klaro. Schon mal gedacht, wie es wohl wäre, selbst ein Musikvideo auf die Beine zu stellen? Dazu braucht Ihr bloß etwas Phantasie, einen AGA-Amiga mit CD-Power – und Almatheras neuen Clip-Baukasten!



Die Arbeitsoberfläche

Für Video-Regisseure mit CD³² sind allerdings einige Hardware-Hürden zu nehmen: Da man bei der Standardkonsole ohne Save-Möglichkeit auskommen muß, läßt sich hier nur das vollendete Werk (durch Überspielen auf Videotape) sichern – ein Unterbrechen der Arbeit ist nicht möglich. Die optimale Konfiguration besteht somit aus einem CD³² mit Festplatte bzw. Floppy oder einem A1200 bzw. A4000 mit Schillerschleuder; wegen der simplen Bedienbarkeit des Programms lassen sich hübsche Ergebnisse allerdings auch in einem Rutsch erzielen.

Im Hauptmenü teilt man der

Software zunächst den gewünschten Musiktitel mit, dann werden auf einer zoombaren Zeitlinie in groben Zügen Reihenfolge und Timing einzelner Grafikeffekte festgelegt. Am Screen darunter entscheiden sich nun die Details: Soll etwa zunächst ein Bild

langsam eingeblendet werden, gefolgt von einem Fade auf ein zweites Motiv? Sollen sich Vektorobjekte oder Texte (für die übrigens keine Tastatur erforderlich ist) über den Bildschirm winden? Oder bedarf es gar psychedelischer Farbwechsel bzw. eines Stroboskops, um das Musiktempo hervorzuheben? Die Möglichkeiten erinnern stark an die von „Demo Maniac“, sind jedoch nicht ganz so vielfältig – z.B. sind parallel ablaufende Effekte hier ebenso wenig möglich wie 3D-Zooms.

Trotz oder gerade wegen der etwas eingeschränkten Manipulationsmöglichkeiten ist der Video Creator aber eine gute

Sache für Einsteiger. Die Bedienung über Icons und Maus/Pad ist ein Kinderspiel, zudem hält die CD rund 1.000 Bilder, haufenweise Clip Arts und kleine Animationen als schmückendes Beiwerk für das Eigenbau-Video parat; alles schön nach Sachgebieten geordnet. Und erstmals wird hier auch das Full Motion Video-Modul unterstützt, so daß man bereits vorhandene CD-Videoclips nachbessern und z.B. mit dem eigenen Konterfei mischen kann. Weitere Features wie die praktische Synchronhilfe zum Abstimmen von Bild und Ton oder der Zufallsgenerator, der praktisch ohne weiteres Zutun brauchbare Clips erstellt, machen den Video Creator bereits am CD³² zu einem unterhaltsamen Spielzeug gerade für Rave- und Technofreaks – am Computer können sich mit dem bald auch komplett deutsch erhältlichen Tool zudem (via Mal- oder Raytracing-Programm) selbst erstellte Pixeleien in Bewegung versetzen lassen. Warum also nicht auf dem Regiestuhl Platz nehmen? (rl)



Eine der leichtesten Übungen: Fading



Full Motion Video: links ohne, rechts mit Unterstützung durch den Video Creator

VIDEO CREATOR

Deutsch angeleiteter Videoclip-Baukasten mit lockerer Handhabung und vielen, doch etwas unflexiblen Optik-FX. Am CD³² ohne Speichermöglichkeit.

Hersteller: Almathera

Preis: ca. 99,- DM

Bezug: Fa. GTI,

Tel. 06171/859 34

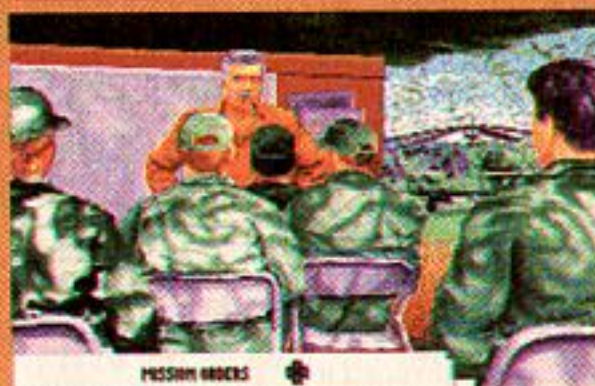


Auf der Silberscheibe befindet sich im wesentlichen das Programm der 1200er-Version: Mit einem der sieben anwählbaren Kampfhubschrauber (Kiowa, Blackhawk, Apache AH-64 etc.) muß man in knallharten Trainings- und Einzelmissionen vorgegebene Primär- und Sekundärziele in Zentraleuropa oder am Persischen Golf ausschalten. Vor jedem Einsatz dürfen die Helis frisch bewaffnet werden, wofür nur das Feinste explosiv genug ist. Denn bei den stationären Angriffsobjekten handelt es sich meist um das Hauptquartier oder die Radaranlagen des Gegners, während die beweglichen Ziele z.B. aus Panzerverbänden bestehen, deren Position auf der Landkarte natürlich nur ungefähr bekannt ist. Dazu ergeben sich unterwegs noch reichlich Gelegenheiten zum Schließen feuriger Bekanntschaften, die sich ebenfalls positiv auf die Lage an der Punkte-, Ordens- und Beförderungsfrente auswirken.

Der Motivationssteigerung dient neben dem gebotenen Jagdwild auch das knapp bemessene Zeitlimit von (in der Regel) 15 Minuten pro Mission, dessen Überschreitung mit rigorosen Punktabzügen bestraft wird. Für Piloten mit Organisationstalent gedacht sind die Gruppeneinsätze, denn hier dürfen sie bis zu vier Digi-Kollegen bewaffnen und via Sprechfunk auch durch Spezialaufträge kommandieren. Schließlich gibt's noch den Campaign-Modus, wo die Dauer des Feldzugs sowie Art und Anzahl der Missionen als Maßstab für den Erfolg gelten. Aber auch an Flugnovizen wurde gedacht, wes-



Aller guten Dinge sind drei: Nachdem MicroProse seinen aufgebahrten Heli-Klassiker bereits auf normalen und AGA-Amigas abheben ließ, kommen jetzt auch die Besitzer eines CD-Hangars in diesen Genuß!



Laß krachen, Junge!

halb sich hier tausenderlei Sachen individuell einstellen lassen: die Intelligenz der Feinde, das Flugverhalten der eigenen Maschine, die Wetterbedingungen, die (neun) Außenansichten und etliches mehr. Grafisch entspricht die CD-Fassung Pixel für Pixel der 256farbigen 1200er-Version, die 3D-Polygonlandschaft ist also recht detailreich, und die Zwischenbilder sind hübsch. Akustisch gibt's außer den bereits bekannten Sound-FX nun allerdings deutlich bessere Musik direkt von der Schillerscheibe. Dafür macht hier die Steuerung via Joypad einige Probleme: Präzise Manöver werden durch die ausufernde Belegung von Buttons und Steuerkreuz zur Glücksache, und das Einhalten

einer bestimmten Flughöhe ist in der Praxis fast unmöglich. Zum Glück unterstützt das Programm aber auch den Joystick und eine (externe) Tastatur, womit dann plötzlich wieder alles wunderbar klappt. Der letzte Kritikpunkt betrifft das gewaltig abgespeckte Handbuch, das bloß noch das Nötigste enthält – vor allem die technischen Infos zu Freund und Feind sind spurlos verschwunden...

Geblichen ist indessen die Faszination dieser Flugsimulation, die auch und gerade in der CD-Version einzigartige Erlebnisse über den Digi-Wolken garantiert – vorausgesetzt, man nimmt ein Keyboard mit an Bord. (mic)



Ein letzter Check



Alles Gute kommt von oben...

GUNSHIP 2000 (MICROPROSE)

HELI-SIMULATION

85%
„ABGEHOBEN“



| | |
|------------|-----|
| GRAFIK | 84% |
| ANIMATION | 82% |
| MUSIK | 81% |
| SOUND-FX | 79% |
| HANDHABUNG | 76% |
| DAUERSPASS | 86% |

VARIABEL

PREIS DM 89,-



| | |
|---------------|-----------------|
| EINGABEMEDIUM | PAD/STICK/KEYB. |
| SPEICHERBAR | SPIELSTANDE |
| DEUTSCH | HANDBUCH |



Die Programmierer von Team 17 übten sich in CD-Mathematik und entwickelten folgende Formel: „Body Blows“ plus „Body Blows Galactic“ ergibt „Ultimate Body Blows“ – eine Rechnung, die voll aufgeht!



Zwei ganz heiße Typen



Shaolin beim Dschungelsprung

Auf die richtigen Zutaten kommt es an, weshalb beim CD-Rezept des Action-Teams eigentlich nichts schiefgehen konnte – die Verschmelzung der beiden Diskversionen mußte zwangsläufig ein Leckerbissen für Raufbolde werden:

Bereits das umfangreiche Menü ist nichts für den kleinen Hunger zwischendurch, mit seiner opulenten Optionsfülle macht es noch den gefräßigsten Prügelknaben satt. Dabei gehört die Anwahl der Rundenzahl und Kampfdauer ebenso zur Digi-Vorspeise wie das genaue Feintuning der Kämpferfähigkeiten und Reaktionszeiten. Je nachdem, ob man allein, zu zweit, im Turniermodus oder im speziellen, eigens für diese Version kreierten „Tag Team Mode“ (einer Art Preiskampf) antritt, wählt man sich unter den 21 vorhandenen Fightern seine(n) Wunschkandidaten aus. Das Angebot reicht von Alien-Kriegern mit außerirdisch ausgefallenen Techniken bis zum muskulösen Erdling mit mächtig Power in den Muckis. Vor Spielbeginn werden auf Wunsch sämtliche Recken samt ihren Special Moves in einem ausführlichen Steckbrief näher vorgestellt, und es fehlt dabei auch wirklich kein einziger

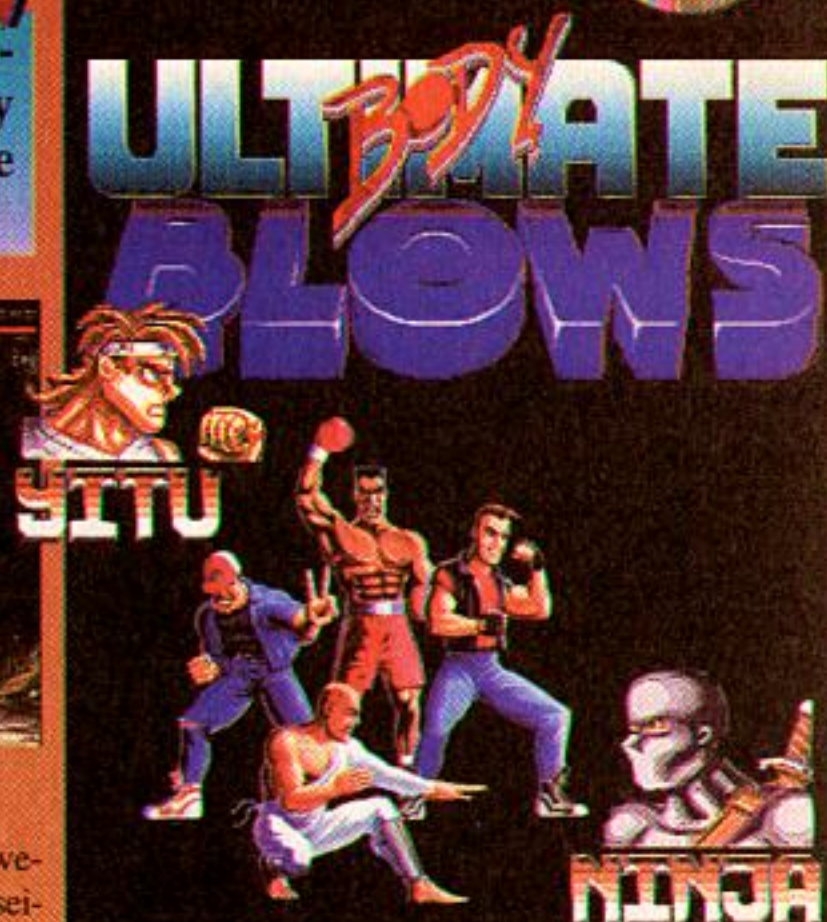
Haudrauf der beiden Diskversionen: weder der schwertschwingende Ninja mit seinem „Super Shadow“ noch der Shaolinmönch Lo Ray inklusive „Flame of Buddha“ oder das Phantom und sein „Super Sworp“. Nur der Kämpfer Numero 22 tut zunächst recht geheimnisvoll und verrät seine Identität erst, sobald alle übrigen Kollegen bereits am Boden liegen.

Allein die Tatsache, daß hier die wunderschönen Kampfarenen der beiden Diskversionen in einem Game vereint wurden, macht die ultimative Klopperei zu einer lohnenden Anschaffung – die geballte Ladung an detailreicher Grafik ist einfach der Hammer. Schade nur, daß Team 17 vor lauter Begeisterung auch gleich dem Geschwindigkeitsrausch verfiel und dabei zumindest im härtesten Schwierigkeitsgrad die Spielbarkeit etwas aus den Augen verlor. Es geht dann wirklich brutal schnell zur Sache, die Fäuste und Füße fliegen fast schon wie im Zeitraffer. Aber auch in der Standardeinstellung ist erst mal Üben angesagt, denn selbst trainierte Kämpfer sind hier keinesfalls unterfordert. Zum Ausgleich können sie sich auf die (vor allem per Stick) astreine Steuerung in jeder Situation verlassen, und der ultracoolste CD-Sound dieser Highspeed-Prügelei sollte eigentlich noch den größten Schlappi auf Touren bringen.

Vermißt haben wir lediglich ein vernünftiges Booklet, welches anscheinend zugunsten der mehrsprachigen Files auf der CD eingespart wurde – obwohl die Vielzahl der Kämpfer doch genügend Stoff für ein dickes Handbuch hergegeben hätte. Aber wenn man ausreichend Kondition mitbringt, macht diese Klopperei trotzdem ultimativ Spaß! (ms)



Einer der Steckbriefe



Macht's Spaß im Naß?!

ULTIMATE BODY BLOWS (TEAM 17)

KAMPFSPORT

84%
„RASANT“



| | |
|------------|-----|
| GRAFIK | 85% |
| ANIMATION | 85% |
| MUSIK | 85% |
| SOUND-FX | 83% |
| HANDHABUNG | 80% |
| DAUERSPASS | 83% |

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 89,-



EINGABEMEDIUM
SPEICHERBAR
DEUTSCH

JOYPAD/JOYSTICK
NEIN
ANLEITUNG



AMIGA CD-ROM

Last Ninja 3

Was am Amiga gut war, ist auch für das CD³² gut genug, stimmt's? Natürlich stimmt es nicht, aber die CD-Konvertierung von Interactivisions Plattformbuben gleicht der A1200-Version trotzdem wie ein Ei dem anderen.

Halt, die Steuerung wurde ja geringfügig modifiziert, außerdem gibt's nun eine Selbstbekehrung des Herstellers als Intro. Nach wie vor haben wir es also mit einem netten Hüpfen zu tun, dessen hervorste-



Unspektakuläres Plattform-Hopping...

chendste Merkmale ein toller Simultanmodus für zwei Spieler und ein Gameplay mit dem Charme des Genre-Ahnherren „Bubble Bobble“ sind:

Bild für Bild turnt man durch diverse Szenarien, ist mit dem Aufsammeln von Bonusgoodies für höhere Scores, frische Energiereserven, Zusatzleben oder unscheinbare Extrawaffen beschäftigt und beharkt gelegentlich böse Hexen, Teddybären oder sonstige Knudelgegner. Als Geschöß dient dabei ein Flummi, der von den Wänden abprallt und so selbst schwer erreichbare Stellen von Feindbefall säubert. Langweilig? Nicht unbedingt, denn der abwechslungsreiche Plattformaufbau mit den vielen kniffligen Stellen und einem herausfordernden Schwierigkeitsgrad macht durchaus Spaß – zumal in den 50 Levels ja noch Geheimkammern und witzige Endgegner der Entdeckung harren.

Ausdauerndes Zocken wird mit einer kaum atemberaubenden, aber bunten und sich qualitativ von Level zu Level steigenden Grafik mit nett animierten Sprites belohnt – und mit den bekannt mittelprächtigen Begleitsounds der

Disk-Version bestraft; was für eine CD-Umsetzung ja ein echtes Armutszeugnis ist. Wer also keine allzu hohen Ansprüche stellt und mit einem weiteren Game leben kann, das an den Fähigkeiten des neuen Mediums vorbeikonvertiert wurde, der darf jetzt in den Shop hüpfen. (rl)

NAUGHTY ONES

(INTERACTIVISION)

JUMP & RUN

66%

„UNSPEKTAKULÄR“



| | |
|------------|-----|
| GRAFIK | 53% |
| ANIMATION | 64% |
| MUSIK | 59% |
| SOUND-FX | 60% |
| HANDHABUNG | 70% |
| DAUERSPASS | 68% |

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 69,-

CD

EINGABEMEDIUM
SPEICHERBAR
DEUTSCH

JOYPAD/STICK
LEVELCODES
ANLEITUNG

Am 64er galt der letzte Schattenkrieger einst als Klassiker, am Amiga ging sein dritter Auftritt schon vor Jahren in die Disk-Hose – doch System 3 wollte sich unbedingt auch noch auf CD blamieren!

Daß man ein verstaubtes Action-adventure, das bereits anno 91 gerade mal 33 Prozentchen für sich verbuchen konnte, heute auf Silberscheibe preßt, ist verwunderlich – daß es statt Verbesserungen nur Verschlechterungen gibt, eine glatte Frechheit. Soll hier schlicht und ergreifend abgezockt werden? Es sieht fast so aus, vor allem, wenn man an das nebenan getestete Actiondebakel aus gleichem Hause denkt... Freilich gibt es von diesem Nin-

Systemabstürze, Grafikfehler und unerklärliche Wartepausen beim Umschalten zwischen Musik und FX sind also an der Tagesordnung; einmal schwebte unser Ninja sogar plötzlich quer über eine Schlucht und konnte das Bild nicht mehr verlassen. Der so erzwungene Reset war aufgrund der altbackenen Präsentation in Verbindung mit schlampigster Programmierung schon fast eine Erlösung... (rl)



Ich glaub', mein Ninja schwebt!

ja nicht umsonst drei Teile, im Prinzip könnte das Game also durchaus Spaß machen. Es gilt, durch fernöstliche Iso-Gegenden zu pilgern und sich mit Hand und Fuß der Schergen eines bösen Shoguns zu erwehren, während Sammelitems, Extrawaffen (Schwerter, Shuriken etc.), kleine Rätseleinlagen und ein variables Level-Layout für Abwechslung sorgen sollen. Die Praxis sieht leider ganz anders aus: Mit einer komplett verpatzten Steuerung müht man sich ab, den rheumatisch animierten Asiaten durch Kampfarenen zu dirigieren, die gerade mal die Hälfte des Screens einnehmen. Dabei hat der Held nicht nur mit unfairen Attacks seitens der Gegner, sondern auch noch mit massenhaft Programmfehlern zu kämpfen!

LAST NINJA 3

(SYSTEM 3)

ACTION-ADVENTURE

22%

„DAS LETZTE“



| | |
|------------|-----|
| GRAFIK | 55% |
| ANIMATION | 38% |
| MUSIK | 42% |
| SOUND-FX | 33% |
| HANDHABUNG | 27% |
| DAUERSPASS | 19% |

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 39,-

CD

EINGABEMEDIUM
SPEICHERBAR
DEUTSCH

JOYPAD
LEVELCODES
NEIN



MYTH

Auch dieses Actionadventure kommt von System 3, hat seinen Ursprung am C64 und die Umsetzung auf Amiga-Disk längst hinter sich. Und auch hier erhält man für wenig Geld nur wenig Spaß.



Und das ist noch eines der schönsten Fotos!

Traurig, aber Warzenschwein: Wo man anno Brotkasten seinen namenlosen Helden noch ganz gerne durch die (für damalige Verhältnisse) optisch und spielerisch netten Fantasy-Gewölbe eines finsternen Dämons scheuchte, kam dann am Amiga schon deutlich weniger Begeisterung auf. Und angesichts dieser 1:1-Konvertierung für das CD³² kann von Begeisterung nun wirklich keine Rede mehr sein...

So sitzt man eben vor einer Grafik, die sich vom betagten 8-Bit-Original nur unwesentlich unterscheidet (u.a. durch noch ruckeligeres Scrolling!), und fragt sich, wo die über 200.000 Farben seiner Multimedia-Maschine abgeblieben sind bzw. wofür es eigentlich die CD als Speichermedium gibt. Zudem fragt man sich, warum das Leben im allgemeinen und dieses Gameplay im speziellen so ungerecht sind, denn nur Millisekunden nach dem Spielstart haben die aus allen Richtungen angreifenden Gegner dem Myth-Frischling meist schon das erste seiner drei Bildschirmleben geraubt. Viel fairer geht's hier aber auch später nicht zu, außerdem ist die Pad-Steuerung überkomplex – erst nach einigen Übungskämpfen weiß man sich mit Faust, Schwert

oder begrenzt vorrätigen Energieprojektilen der Skelette, Fledermäuse und dicken Medusen halbwegs zu erwehren. Ob die locker eingestreuten Rätsel somit ausreichen, um sich mit dieser Software-Antiquität anfreunden zu können, darf bezweifelt werden. Selbst wenn das Teil mal ein Renner war – wer will schon ernsthaft Grafik, Sound und Gameplay in 64er-Qualität auf seiner CD-Schleuder erleben? (rl)

| MYTH (SYSTEM 3) | |
|----------------------|----------------|
| ACTION-ADVENTURE | |
| 48% | |
| „ALT“ | |
| GRAFIK | 55% |
| ANIMATION | 49% |
| MUSIK | 60% |
| SOUND-FX | 55% |
| HANDHABUNG | 49% |
| DAUERSPASS | 44% |
| FÜR FORTGESCHRITTENE | |
| PREIS | DM 39,- |
| | |
| EINGABEMEDIUM | JOYPAD |
| SPEICHERBAR | NEIN |
| DEUTSCH | NEIN |

JAMES POND 3 OPERATION STARFISH

Am A1200 hat sich Millenniums schuppiger Plattform-Agent gerade erst freigeschwommen, da taucht auch schon sein Bruder mit den Schillerflossen auf – ein Schelm, wer sich da großartige Neuerungen erhofft.

Lange Gesichter gibt's bereits beim Filmintro, das exakt so schon den CD-Vorläufer „James Pond 2“ eingeleitet hat. Auch seine Hoffnungen auf verbesserte Präsentation begräbt man am besten gleich wieder, denn es hat noch nicht mal für aufgebohrte Musik gereicht. Aber ein temporeiches und toll spielbares Jump & Run gibt die gute Disk-Vorlage halt auch in einer schwachen Umsetzung ab: Immerhin wurde ja die Steuerung speziell auf den CD³²-Knochen abgestimmt, so daß Pond nun sogar einen Tick handlicher durch die bekannt bunten Käse-, Frucht- und Eiswelten springt, um sich mit knuddeligen Raupen, Bienen, Mäusen oder extradicken Fliegenpilzen anzulegen. Das geschieht mittels Fausthieb oder Kopfsprung, später wirft man seine Gegner auch mit Geröll aus der Bahn. Der Hauptreiz des Spiels liegt freilich im Entdecken immer neuer Features und Extras wie z.B. Tarnschirme, Apfelpistolen, Fallschirme, Sprungfedern oder auch Teleporter in geheime Bonuslevels. Das war zwar bereits am 1200er so, doch mußte man in unserem Testmuster nach einem Lebensverlust noch zum Levelbeginn zurück, während es nun praktische Wegmarkierungen gibt. Darüber hinaus sind hier *sämtliche* Features der Originalversion vom Mega Drive ent-

halten, u.a. auch die wippenden Plattformen.

Und damit haben wir es mit einem der seltenen Fälle zu tun, wo zwar die Möglichkeiten der Hardware nicht ausgeschöpft wurden, aber trotzdem eine Aufwertung fällig ist – Pond Numero drei ist ganz klar ein Elite-Hüpfer auf CD! (rl)



Ein Fisch mit wenig Gräten

| JAMES POND 3 OPERATION STARFISH (MILLENNIUM) | |
|--|--------------------|
| JUMP & FUN | |
| 77% | |
| „FLOTT“ | |
| GRAFIK | 75% |
| ANIMATION | 77% |
| MUSIK | 72% |
| SOUND-FX | 70% |
| HANDHABUNG | 77% |
| DAUERSPASS | 79% |
| VARIABEL: 2 STUFEN | |
| PREIS | DM 89,- |
| | |
| EINGABEMEDIUM | JOYPAD |
| SPEICHERBAR | SPIELSTÄNDE |
| DEUTSCH | ANLEITUNG |



DER CLOU!

Auf den Disk-Amigas geht Matt Stuvysunt ja schon seit Monaten auf Beutezug, jetzt kann er seine schillernde Ganovenkarriere am geeigneten Medium fortsetzen – NEO hat das London der 50er Jahre nun auf CD gepreßt. Nach wie vor hat Mattyboy die Charakterzüge eines Szene-Cracks: Er wäre halt gar so ger-

ne reich und berühmt, die Legalität ist Nebensache. Und was hier mit dem Leeräumen von Kiosken und Tante-Emma-Läden beginnt, soll letzten Endes im ganz großen Coup gipfeln – dem Raub der Kronjuwelen! Auf den ersten Blick wirkt diese strategisch-simulative Gaunerkomödie (der Humor kommt keinesfalls zu kurz) zwar wie ein altmodisches Grafikadventure, aber schon bald avanciert das taktische Ausbaldowern von Einbrüchen nach Art des 64er-Klassikers „They Stole A Million“ zur Hauptbeschäftigung des Spielers. Dabei werden zunächst bis zu drei speziali-

sierte Ganoven als Verstärkung angeheuert, anschließend kann man auf einer Art Automapping-Screen seine Leute sekundengenau hin und her schieben, um Alarmanlagen auszuschalten, Schlösser zu öffnen oder Nachtwächter für ein paar Stündchen einzuschläfern. Der Clou lebt wie gesagt nicht unbedingt von der Optik, auch wenn sie AGA-Qualität aufweist, doch die 30 zeitgenössischen Musikstücke waren schon immer für eine Extraportion Atmosphäre gut. Jetzt tönt Matt noch in Sprachausgabe aus dem Lautsprecher, wobei allerdings „nur“ die wichtigsten Unterhaltungen und Mr. Stuvysunts gelegentliche Monologe vertont wurden – aber allein schon der leicht österreichische Akzent ist hier

ein Clou für sich. Maus und Pad arbeiten gleichermaßen klaglos, und so können wir erneut die goldene Karte zücken: Diese Scheibe ist ein Hit! (jn)



Schließt den Safe und öffnet den CD-Schacht!



DER CLOU!
(NEO SOFTWARE DESIGN)
DIGI-GAUNEREI

87%
„FESSELND“

GRAFIK 68%
ANIMATION 62%
MUSIK 87%
SOUND-FX 83%
HANDHABUNG 78%
DAUERSPASS 88%

FÜR GEÜBTE
PREIS DM 99,-

CD

EINGABEMEDIUM: SPEICHERBAR DEUTSCH
JOYPAD/MAUS: PASSWORTER KOMPLETT

HEIMDALL 2 INTO THE HALL OF WORLDS

Erstaunlich schnell haben die Götterboten von Core Design ihren zweiten Nordland-Rolli auf die Schillerscheibe eingeschwenkt – kein Wunder, daß es im CD-Himmel relativ weltlich zugeht.

Daß man immer noch Heimdall bzw. Ursuha auf der Suche nach den Teilen eines magischen Amuletts durch abwechslungsreiche Iso-Landschaften scheucht, ist klar. Fast ebenso klar, daß der ewige Wechsel zwischen Nager und Stick am CD³² Geschichte ist, hier wird ganz bequem mit dem Joypad gesteuert. Und bei der kurzen Konvertierungszeit (Test der Standard-Diskversion im letzten Heft) braucht man sich auch nicht zu wundern, wenn auf CD und der jetzt ebenfalls erschienenen AGA-Fassung optische Neuerungen

nur mit der Lupe zu finden sind...

Immerhin haben ein paar Stellen im Spiel ein wenig an Farbe gewonnen, zudem wird genaues Hingucken mit dem einen oder anderen neuen Grafikdetail belohnt. Es wird aber auch bestraft, denn im Gegenzug fielen einige Animationen weg. Zumindest für Ohrenmenschen ist das kein großer Verlust, hat die CD-Fassung doch viele neue Sound-FX wie Vogelgezwitscher oder Fackelgeknister zu bieten; außer-

dem erklingt nun permanent Hintergrund-Musik. Bloß kann der Spielstand nur noch nach Abschluß einer ganzen Welt gespeichert werden, nämlich wenn auf dem Weg zur nächsten im Anfangsscreen ein „Restore-Book“ auftaucht. Auch die Wahl der Landessprache ist hier nicht möglich – aber da einst bei den deutschen Texten ein paar zur Lösung notwendige Gesprächspassagen fehlten, ist das wohl eh besser so.

Fazit: Ein Action-Rollenspiel mit kleinen Schwächen, aber zünfti-

gen Kämpfen und kniffligen Knocheleien. Englischkundige CD-Wikinger sollten Heimdall 2 ins Inventory packen! (st)



Wiki wagt's wieder...

HEIMDALL 2 - INTO THE HALL OF WORLDS
(CORE DESIGN)
ISO-ROLLENSPIEL

75%
„NORDISCH“

GRAFIK 79%
ANIMATION 79%
MUSIK 81%
SOUND-FX 72%
HANDHABUNG 68%
DAUERSPASS 74%

FÜR GEÜBTE
PREIS DM 99,-

CD

EINGABEMEDIUM: SPEICHERBAR DEUTSCH
JOYPAD: 1 SPIELSTAND ANLEITUNG



in letzter Minute

BATTLECHESS

Hey, das erste Schach fürs CD³²! Im Vergleich zur uralten Urversion hat Interplay dem Oldie hier ein paar Farben mehr spendiert, die witzig animierten Kampfsequenzen beim Schlagen wurden jedoch nicht überarbeitet. Dafür sind Sprachausgabe, Musik und sogar ein kleiner Schachlehrgang auf der Scheibe enthalten. Nur spielt das Programm halt immer noch recht

schwach; zudem reagiert die Steuerung eher lahm. Schachmatt in 68 Prozent.



BATTLETOADS

Mindscapes Kampfkröten sind in der Disk-Version (Test in dieser Ausgabe) auf Tiefschläge spezialisiert, auf CD wird die Erträglichkeitsgrenze vollends unterschritten: Mit ihrer traurigen Grafik, den lächerlich animierten Sprites und einer völlig verunglückten Spielbarkeit degradieren die Plattform-Lurche die an sich so leistungsfähige Schillerscheibe zum hoff-

nungslos überteuerten Frisbee. Dieser CD-Müll ist mit 19 Prozent noch gut bedient!



WEMBLEY INT. SOCCER

Audiogenic hat die (im Soccer-Special ausführlich vorgestellte) 1200er-Neuaufgabe von „Lothar Matthäus“ gleich auch auf CD gepackt. Per Pad geht das Kicken sogar einen Tick besser von der Hand, dafür findet nur ein Spielstand im Backup-Speicher des CD³² Platz – bei der Präsentation hat sich so gut wie nix getan. Optionen und Spielbarkeit überzeugen

aber auch hier, weshalb die Fußball-Action erneut mit 81 Prozent abschneidet.



SABRE TEAM

Die erste Version von Krisalis' Söldner-Strategical konnte schon vor zwei Jahren Schwächen nicht verbergen, doch die aktuellen Neuauflagen für A1200 und CD³² bauen noch weiter ab: Unübersichtliche Iso-Grafik sorgt in Tateinheit mit dem bescheuert agierenden Computer und einer hakeligen Pad-Steuerung für Spielerfrust statt Taktiklust. Wer sich die Säbelraßler

trotz lascher 53 Prozent antun will, sollte unbedingt per Maus kommandieren!



Hier noch ein paar Kurztests von CD-Konvertierungen bekannter Amiga-Titel, die uns kurz vor Redaktionsschluß auf den Tisch flatterten – oder eine eingehendere Würdigung schlicht nicht wert waren.

IMPOSSIBLE MISSION 2025

Ein Lob an MicroProse, denn die Neuauflage des 64er-Klassikers wurde für die CD nochmals überarbeitet: Angefangen beim Intro über die verbesserte Handhabung bis hin zur feinen CD-Musik und den Zwischen-Animationen hat sich einiges getan! Schade bloß, daß das Plattform-Gameplay 1:1 übernommen wurde und daher aufgrund unfairer Stellen und mangelnder Abwechslung noch immer nicht ganz überzeugen kann. Na, sagen wir mal 65 Prozent.



THE LOST VIKINGS

Interplays lustigen Wikingern kann man es kaum übelnehmen, daß sie beim Sprung von Disk auf CD nur in puncto Handhabung leicht zulegten: Die an „Lemmings“ erinnernde Mischung aus flotter Plattform-Action und einer Extraportion Hirntraining konnte technisch, optisch und akustisch bereits anno A500 rundum überzeugen! Das abwechslungsreiche Gameplay macht jede Menge Laune und ist uns nach wie vor 85 Prozent samt einem Hit wert. (rl)



Mach's noch mal, Wicki!

DER WIKINGER-WETTBEWERB

Für Nordlichter geht's jetzt Schlag auf Schlag: Im vorigen Heft wurde „Heimdall 2“ groß vorgestellt, diesmal waren die Fassungen für A1200 bzw. CD³² an der Reihe – und hier kommt die passende Competition!

Hochsommerliche Temperaturen erfordern besondere Preisausschreiben, und der im nordisch-frostigen Götterhimmel angesiedelte Actionrolli von Core Design ist da genau das richtige Objekt. Andererseits könnte so manchem angesichts der Gewinne gleich wieder heiß werden: Der edle Stifter Bomico hat nämlich als Hauptpreis ein Amiga CD³² plus Softspringen lassen! Auf den übrigen Plätzen tummeln sich

ebenfalls recht ansprechende Säckelchen, so etwa die „Corkers“-Compilation mit den Titeln „Blob“, „Wonder Dog“, „Blaster“ und „Cyberpunks“. Zudem ist das Risiko begrenzt, denn Ihr müßt lediglich eine ordnungsgemäß frankierte Postkarte und etwas Hirnschmalz für die Beantwortung der Preisfrage investieren. Und deren Inhalt könnten wir Euch bei der Gelegenheit anstandshalber auch gleich verraten...

PREISFRAGE:
WIE HEISST DER VATER AL-
LER NORDISCHEN GÖTTER?



Die Lösung lautet: _____

Mein Geburtsjahr ist: _____

Ich bin: ☐ männlich ☐ weiblich

Ich besitze folgende(n) Computer: _____

Ich kaufe Spiele meist wegen...

Empfehlung von Freunden ☐

Testbericht in: _____

Anzeige in: _____

Verpackung des Spiels ☐

Andere Gründe: _____

Ich bin interessiert an Lern-Software:

Ja, großes Interesse ☐

Nein, brauche ich nicht ☐

Bei Computerspielen bevorzuge ich:

Adventures ☐

Rollenspiele ☐

Strategiespiele ☐

Geschicklichkeit ☐

Simulationen ☐

Sport ☐

Action ☐

So, und jetzt seid Ihr dran! Sobald Ihr die richtige Lösung herausgefunden habt, solltet Ihr noch mal kurz in Euch gehen, um festzustellen, ob Ihr vielleicht bei Core Design, Bomico bzw. dem Joker Verlag arbeitet oder gar der Rechtsweg seid – das wäre allerdings Pech, denn dann seid Ihr leider ausgeschlossen. Fällt die Gewissensprüfung dagegen positiv aus, hindert Euch nichts mehr daran, den vollständig ausgefüllten Coupon bis zum 9.9.1994 (Einsendeschluß) an die angegebene Adresse zu schicken. Tja, dann stellt Euch mal gut mit der Glücksgöttin, unsere besten Wünsche habt Ihr jedenfalls!

Bomico GmbH
„Wikinger-Wettbewerb“
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach



BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE



Die Preise:

1. PREIS:

EIN AMIGA CD³² MIT SPIELEN
VON CORE DESIGN

2. – 10. PREIS:

JE EINE „CORKERS“-COMPI-
LATION

11. – 30. PREIS:

JE EIN CORE DESIGN-T-SHIRT

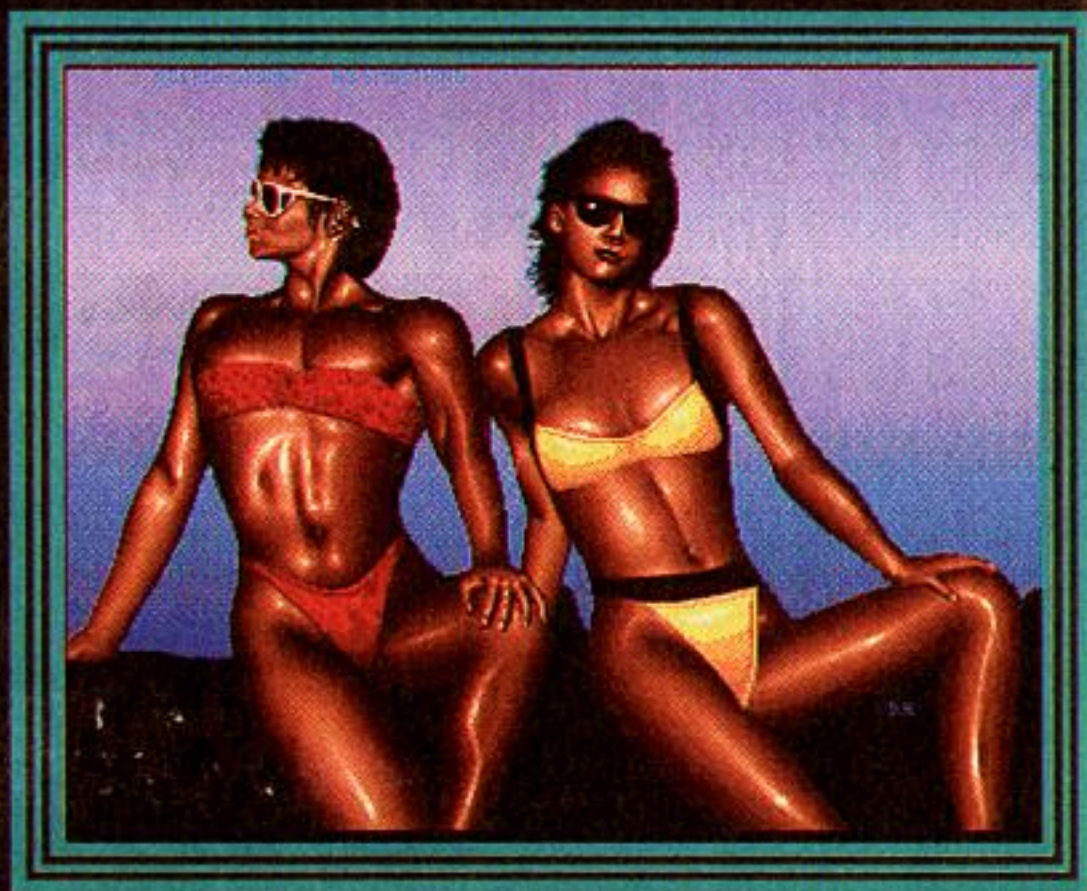
DER JOKER UNTER DEN KONSOLEN-MAGS!



**DIE GANZ NEUE AUSGABE
JETZT AM KIOSK!**

Joker Galerie

Ein ganz schönes Auge riskiert der „Zyklopenkrieger“ von Michaela Schlimme aus Hagen – oder spiegelt sich der eitle Kerl womöglich gerade im Auge des Betrachters?



Am Strand hat Daniel Horn aus Rotenburg diese beiden flotten „Beachgirls“ getroffen. Kaum zu glauben, daß er da noch die Zeit fand, um uns seine Disk zu schicken...



Von Michael Wuttke aus Frankfurt/Oder stammt der geheimnisvolle Magier, den er beim Brauen einer „Magic Potion“ beobachtet hat – wird so ein Drink eigentlich gerührt oder geschüttelt?!

Sabine Pilgram aus Mönchengladbach griff zum Bleistift und brachte den Vogel Greif zu Papier – das Fabelwesen ist ihr doch fabelhaft gelungen, was?



Alle Welt redet von Virtual Reality, aber auf die damit verbundenen Gefahren weist erstmals Markus Ziegler aus Plochingen mit seinem Comic hin...



Heiß, heißer, „Red Storm“: Der Krieger von Christoph Jaszcuk aus Plaidt läuft bei Backofentemperaturen anscheinend erst richtig zu Hochform auf!



Gerade bei sommerlichen Temperaturen kommt so eine coole Raytracing-Halle wie gerufen – besten Dank an Heribert Raab aus Traitsching, der seine „Hallway“ größtenteils mit Reflections 2.5 modelliert hat.

Zu dieser Jahreszeit trennen sich die wahrhaft Berufenen von den Saisonkünstlern, denn die Dauerinspirierten schmusen halt auch im Hochsommer mit der Muse! Hier nun ihre ehrlich erschwitzten Meisterwerke...

OHNE
SCHWEISS
KEIN EIS!

Oder etwas konkreter: Zum Eisessen darf nur, wer uns vorher mindestens ein Kunstwerk für die Joker Galerie zugeschickt hat! Dafür sind wir beim benutzten Handwerkszeug wieder großzügig: Ihr könnt also den Bleistift oder Euren Compi, Öl- oder Wasserfarben, Wachsmalkreiden oder einen Gänsekiel schwingen. Hauptsache, das Bild ist wirklich **SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT**, und wenn Ihr uns dann noch verrätet, mit welchem Malprogramm (Digi-Kunst bitte auf Disk), Airbrush-Revolver etc. Ihr es verbrochen habt, sind wir restlos glücklich. Und um Euch glücklich zu machen, schicken wir Euer Meisterwerk sogar zurück, falls genügend Rückporto im Umschlag liegt. Unsere Adresse lautet:

Joker Verlag
„Joker Galerie“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

MICRO MAGIC

Heiße Spiele - Starke Preise

TEL. 02371-36330

Mo.-Do. 10-18.30 Uhr Fr. 10-16.00 Uhr

Amiga - Amiga - Amiga

| | | | | | |
|-----------------------|-------|-----------------------|-------|-----------------------|-------|
| 1869 DV | 68,00 | Eye of Beholder 1 DV | 39,00 | Mortal Combat DA | 55,00 |
| Alien Breed 2 DA | 50,00 | Eye of Beholder 2 DV | 79,00 | Mr. Nutz DV | 50,00 |
| Anstoss DV | 68,00 | F-117 Nighthawk DA | 68,00 | Overlord* DA | 62,00 |
| Anstoss W.C. Ed. DV | 55,00 | Flashback DV | 62,00 | Perihelion DA | 50,00 |
| Apocalypse DA | 50,00 | Formula One G.P. DA | 76,00 | Pinball Fantasies DA | 55,00 |
| Arabian Nights DV | 60,00 | Fury of Furries DA | 55,00 | Pinball SE DA | 60,00 |
| Assassin SE DA | 29,00 | Genesis EV | 55,00 | Pinball Wizard DA | 18,00 |
| Atomix DA | 26,00 | Globule DA | 55,00 | Pirates DA | 29,00 |
| Aufschwung Ost DV | 60,00 | Goal DV | 55,00 | Pizza Connection DV | 79,00 |
| Award Winners 2 DA | 68,00 | Gravity Force DA | 26,00 | Populous-Sim City DA | 68,00 |
| Battle Isle 2* DV | 72,00 | Gunship 2000 DA | 68,00 | Populous 2 Plus DA | 68,00 |
| Beneath Steel Sky DV | 62,00 | Hannibal DV | 68,00 | Pot Panic DA | 26,00 |
| Bills Tomato Game DA | 60,00 | Hanse-Die Exped.* DV | 44,00 | Powerplay Hits DA | 32,00 |
| Blob DA | 55,00 | Hattrick* DV | 68,00 | Puggsy DV | 62,00 |
| Body BL Galactic DA | 52,00 | Heroes Compilation DA | 26,00 | Quivi DV | 18,00 |
| Body Blows DA | 29,00 | Heimdal 2 DA | 60,00 | Robins. Requiem* DV | 60,00 |
| Brian the Lion DA | 50,00 | Hired Guns DA | 62,00 | S.U.B.* DV | 55,00 |
| Bundesl. M. Hat. DV* | 86,00 | History Line DV | 68,00 | Second Samurai DA | 62,00 |
| Burntime DV | 68,00 | Impos. Miss. 2025 DA | 68,00 | Seek & Destroy DA | 39,00 |
| Cannon Fodder DV | 55,00 | Indiana Jones 3 DV | 39,00 | Sensible So. Int. DV | 39,00 |
| Caribbean Dis.* DV | 68,00 | Innocent u. Caught DV | 68,00 | Sierra Soccer DV | 50,00 |
| Chaos Engine DA | 50,00 | Ishar 2 DV | 55,00 | Sim Ant DA | 39,00 |
| Charivari* DV | 62,00 | J. Co. Great C. 2 DA | 26,00 | Sim Life DV | 79,00 |
| Christ. Columbus DV | 75,00 | Jump Machine DA | 18,00 | Simon the Sorcerer DV | 68,00 |
| City Defence DA | 18,00 | Jurassic Park DV | 58,00 | Skidmarks DA | 50,00 |
| Civilization DV | 75,00 | K240 DA | 55,00 | Sky Cabbie DA | 18,00 |
| Combat Air Patrol DV | 62,00 | Karate King DA | 18,00 | Soccer Kid DA | 62,00 |
| Cool Spot DA | 55,00 | Killing Cloud DA | 19,00 | Soccer King DV | 18,00 |
| Crash Dummies DA | 39,00 | Kind of Magic 4 DV | 68,00 | Software Manager DV | 68,00 |
| Cyberpunk DA | 55,00 | Krustys Fun House DA | 50,00 | Space Hulk DA | 65,00 |
| Darkmere DV | 60,00 | Lemmings 1 DA | 32,00 | Space Pilot 89 DA | 26,00 |
| Das schwarze Auge DV | 75,00 | Lemmings 2 DA | 60,00 | Spaceward Ho! DA | 68,00 |
| Death or Glory DV | 86,00 | Links DA | 35,00 | Starlord DA | 68,00 |
| Delivery Agent DV | 39,00 | Locomotion DV | 18,00 | Tank Buster DA | 26,00 |
| Der Clou DV | 68,00 | Lollypop* DA | 62,00 | Terminator 2 Arc. DA | 55,00 |
| Der Patrizier DV | 68,00 | Lords of Power DA | 75,00 | Theme Park* DV | 66,00 |
| Desert Strike DA | 56,00 | Lost Vikings DV | 68,00 | TNT Compilation DA | 26,00 |
| Die Siedler DV | 79,00 | Lothar Matthäus DA | 62,00 | Typhoon DA | 18,00 |
| Disposable Hero DA | 50,00 | Lotus Trilogy DA | 55,00 | Tornado DA | 68,00 |
| Dune 2 DV | 55,00 | Mad News* DV | 68,00 | Traps n Treasures DV | 61,00 |
| Dyna Blaster DA | 62,00 | Mad TV DV | 39,00 | Turrican 3 DA | 60,00 |
| Eisba. M. Lim. Ed. DV | 79,00 | McDonald Land DA | 50,00 | Uridium 2 DA | 50,00 |
| Elite 2 DV | 55,00 | Micro Machines DA | 49,00 | Walker DA | 55,00 |
| Elfmann DA | 50,00 | Missiles o. Xerion DA | 50,00 | World Cup Year 94 DA | 60,00 |
| Emerald Mine 1 DA | 26,00 | Monkey Island 1 DV | 39,00 | WWF Europ. Ram. DA | 26,00 |
| Emerald Mine 2 DA | 32,00 | Monkey Island 2 DV | 50,00 | Zeppelin* DV | 68,00 |
| Emerald Mine 3 P. DA | 26,00 | Monopoly DV | 50,00 | Zool 2 DA | 50,00 |
| Excellent Games | 62,00 | Morph DA | 50,00 | Zyconix DA | 42,00 |

HAMMERPREISE???

A 1200 / A 4000

| | | | | | |
|------------------------|-------|-----------------------|-------|-------------------------|-------|
| 1869 DV | 68,00 | Gunship 2000* DA | 68,00 | Robins. Requiem* DV | 62,00 |
| Adventure Coll. DA | 60,00 | Hanse-Die Exped.* DV | 44,00 | Robocod DA | 50,00 |
| Alien Breed 2 DA | 55,00 | Hattrick* DV | 68,00 | S.U.B.* DV | 55,00 |
| Anstoss DV | 68,00 | Heimdal 2 DV | 60,00 | Schatz im Silbersee* DV | 79,00 |
| Anstoss W.C. Edit. DV | 55,00 | Impos. Miss. 2025 DA | 68,00 | Second Samurai DA | 60,00 |
| Arche Pool DA | 26,00 | Ishar DV | 60,00 | Sim City 2000* EV | 55,00 |
| Body Blows DA | 32,00 | Ishar 2 DV | 55,00 | Sim Life DV | 79,00 |
| Body Blows Galactic DA | 55,00 | Jurassic Park DV | 62,00 | Simon the Sorcerer DV | 79,00 |
| Brian the Lion DA | 50,00 | Kick Off 3 DA | 60,00 | Star Trek DV | 68,00 |
| Burning Rubber DA | 60,00 | Kings Quest 6* DV | 60,00 | T.F.X.* DA | 68,00 |
| Burntime DV | 68,00 | Magic of Endoria* DV | 79,00 | Theme Park* DV | 66,00 |
| Chaos Engine DA | 50,00 | Morph* DA | 62,00 | Total Carnage DA | 55,00 |
| Christoph Columbus DV | 75,00 | Naughty Ones DA | 50,00 | Transactica DV | 55,00 |
| Civilization DV | 68,00 | Oscar DA | 50,00 | UFO - En. Unkn.* DV | 68,00 |
| D/Generation DA | 39,00 | Out to Lunch DA | 50,00 | Whales Voyage DV | 60,00 |
| Der Clou DV | 68,00 | Penth. H.N. Deluxe DA | 62,00 | Zool DA | 50,00 |
| Dynatech DV | 55,00 | Pinball Fanta. DA | 55,00 | Zool 2 DA | 50,00 |

HAMMERPREISE.

CD 32 - CD 32 - CD 32

| | | | | | |
|-----------------------|-------|------------------------|-------|------------------------|-------|
| Alien Br. SE-Quack DA | 50,00 | Fire Force DA | 55,00 | Pirates Gold DA | 62,00 |
| Arabian Nights DV | 50,00 | Fury of the Furries DA | 55,00 | Proj. X-F17Chall. DA | 50,00 |
| Battle Chess EV | 55,00 | Gunship 2000 DA | 60,00 | Second Samurai* DA | 55,00 |
| Battletoads DA | 50,00 | Heimdal 2 DA | 62,00 | Seek & Destroy DA | 50,00 |
| Beneath Steel Sky* DV | 55,00 | Impos. Mis. 2025* DA | 62,00 | Sensible Soc. Int.* DV | 50,00 |
| Cannon Fodder* DA | 55,00 | James Pond 3 DA | 60,00 | Sensible Soc. 92/93 DA | 50,00 |
| Captive 2 EV | 60,00 | Jurassic Park* DV | 62,00 | Sleepwalker DA | 55,00 |
| Chaos Engine DA | 55,00 | Labyrinth of time EV | 55,00 | Striker DA | 55,00 |
| Chuck Rock 1 DA | 32,00 | Lemmings 1 DA | 50,00 | T.F.X.* DA | 68,00 |
| Deep Core DA | 50,00 | Lost Vikings EV | 55,00 | Total Carnage DA | 60,00 |
| Der Clou DV | 68,00 | Lotus Trilogy DA | 55,00 | Trolls DA | 55,00 |
| Disposable Hero DA | 55,00 | Mean Arenas DA | 50,00 | UFO - Enemy Un.* DV | 62,00 |
| Dunk DA | 55,00 | Microcosm DA | 98,00 | Ultimate Body Bl. DA | 55,00 |
| Elite 2 DV | 55,00 | Morph DA | 50,00 | Zool DA | 55,00 |
| Fire and Ice DA | 50,00 | Pinball Fantasies DA | 62,00 | Zool 2 DA | 55,00 |

Versandkosten: 7,- DM, ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei.
Lieferung gegen NN + 3,- DM zzgl. Zahlkartengebühr. Auslandsvor-
kasse zzgl. 15,- DM. Es gelten unsere AGB. Änderung und Irrtum vor-
behalten. * = bei Drucklegung noch nicht verfügbar. Alle Preise in DM.

MICRO MAGIC - Starenweg 2 - 58638 Iserlohn

Tel. 02371-36330 Fax 02371-34503

Inh. Ralf Grzywaczewski

Elend und Leid - doch weit und breit kein Kläger!

Tiere werden gequält, weggeworfen,
umgebracht. Wir tun vieles gegen
dieses Elend. Z. B. kümmern wir
uns um die Sterilisation von
Hunden und Katzen in Italien,
Griechenland, Türkei und
Bolivien. Wenn Sie Fragen
haben, rufen Sie uns an:

Tel. 0 89/8 7143 04
oder 0 89/15 34 66.

Helfen Sie uns bitte.

Tierhilfe Süden e.V.

Kallmünzer Straße 2-4,
81249 München

Spendenkonto 6569730,

Bankleitzahl 700 20270,

Bayerische Vereinsbank, München

IMPRESSUM

Herausgeber

Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur

Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion

Manfred Düy (md)

Brigitta Labiner (bl)

Richard Löwenstein (rl)

Max Magenauer (mm)

Joachim Nettelbeck (jn)

Werner Ponikwar (wp)

Steffen Schamberger (st)

Waltraud Schmidt (ws)

Michael Schnelle (mic)

Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter

Carsten Borgmeier

Barbara Grohmann (rrf)

Manuel Semino

Redaktionsassistent

Petra Laubenberger

Dorothea von Pronay

Joker Shop

Christine Rothmeier

Druck & Gesamtherstellung

Druckerei Gerstnayer

A-3105 St. Pölten

Vertrieb

Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für In-
land (Groß-, Einzel- und Bahnhofs-
handel), Österreich, Schweiz, Schweden,
Niederlande, Italien und Griechenland

Aktuelle Auflage (1/94)

Verbreitung: 93.167

Erscheinungsweise

AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum
jeweils letzten Freitag des Vormonats.
Doppelausgaben 6/7 und 8/9

Abonnement

Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,- /
Ausland: DM 75,-. Bestellungen bitte über
die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt
mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich
automatisch um ein weiteres Jahr, falls es
nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende
des Bezugsjahres möglich). Einzahlungs-
konto: Postgironr. München, Kto.Nr.
444714-806, BLZ 70010080

Manuskripte

Manuskripte, Listings und Bauanleitungen
werden gerne von der Redaktion ange-
nommen. Sie müssen frei von Rechten
Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig
zur Veröffentlichung angeboten worden
sein, so muß das angegeben werden. Mit
der Einsendung gibt der Verfasser die Zu-
stimmung zum Abdruck in den Publikatio-
nen des Joker Verlags. Honorar nach Ver-
einbarung. Für unverlangt eingesandte
Manuskripte wird keine Haftung über-
nommen. Der Verlag behält sich das Recht
vor, Einsendungen im Falle einer Veröf-
fentlichung ohne Angaben von Gründen
zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken
zu verändern.

Urheberrecht

Alle in AMIGA JOKER erschienenen Bei-
träge sind urheberrechtlich geschützt. Alle
Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten.
Reproduktion jeder Art (Fotokopien,
Microfilm oder Erfassung in Datenverar-
beitungsanlagen usw.) bedürfen der schrift-
lichen Genehmigung des Verlags.

Verlag und Redaktion

Joker Verlag

Inh. Michael Labiner

Brettonischer Ring 2

85630 Grasbrunn

Tel. Verlag: 089/463700

Tel. Redaktion: 089/463823 oder 4605822

Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr

Telefax: 089/4604977

Abo-Verwaltung

Christine Rothmeier

Layout

Profil Studio GmbH

Fotografie

Oskar Dzierzynski

Richard Löwenstein

Monika Stoschek

Manfred Düy

Bildredaktion

Monika Stoschek

Comic

Werner Regnet

Oliver Wunderlich

Titel-Artwork

Empire

Anzeigenbetreuung

Carsten Borgmeier

Tel.: 04221/120004

Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung

Regine Nellissen

Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung

Brigitta Labiner

Reproduktion

Profil-Studio GmbH

85630 Grasbrunn

Ein paar hätten wir noch...



Zugreifen...

...solange der Vorrat reicht—alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Damit Euch das nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse

**Joker Verlag
„Joker Shop“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet 7,- DM. Bei Vorkasse bitte 5,- DM auf die Gesamtbestellung (Ausland 10,- DM) fürs Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.

WAS MACHT EIGENTLICH



Charles Cecil

Charles Cecil, der Boß der revolutionären Bytebieger, beschäftigt sich nun schon seit über zehn Jahren mit digitaler Unterhaltung. Geboren wurde er am 11.8.1962 (happy birthday!), später erhielt er ein Stipendium für sein Ingenieursstudium. Doch allzu groß war die Begeisterung für diesen Beruf nicht – also kaufte er sich anno 1980 einen ZX 80 und begann mit dem Schreiben von Adventures. Bald hatte er es zum Direktor von Artic Computing gebracht, einer Firma, die damals quasi das Monopol für Textadventures auf Spectrum, ZX 81

und Amstrad hatte, weil die Infocom-Kollegen den C64 bevorzugten. Teure Fernsehwerbung trieb Artic jedoch in den Ruin, weshalb Charles Paragon Programming gründete und Spiele wie „Indiana Jones and the Temple of Doom“ für Spectrum und Amstrad umsetzte. Anschließend wurde er Developing Manager bei U.S. Gold und später bei Activision, bevor er schließlich Revolution Software ins Leben rief. Mittlerweile ist aus diesem Trio eine

zwölf Mann starke Company geworden...

?: Charles, euer letztes Abenteuer „Beneath a Steel Sky“ ist jetzt schon eine Weile draußen, wann kommen die Spezialversionen für A1200 und CD²?

CC: Die Silberscheibe sollte dieser Tage erscheinen und wird Musik direkt von CD sowie eine durchgehende Sprachausgabe von den Leuten der TV-Show „Spitting Image“ enthalten; dazu ein erweitertes Intro. Die 1200er-Version wird, wenn über-



Vier namenlose Berufsrevolutionäre

Das britische Entwicklerteam hat es quasi aus dem Stand vom Nobody zum anerkannten Adventure-Spezialisten gebracht: Erst kam „Lure of the Temptress“, dann „Beneath a Steel Sky“ – was kommt als nächstes?

haupt, erst danach kommen – weil es nun mal leichter ist, von CD auf Disk umzusetzen als umgekehrt.

?: Apropos: Warum dauert die Installation der ersten Versionen des Spiels auf eine 1200er-Festplatte eigentlich über vier Stunden, während man mit einem A500 samt Harddisk schon nach 45 Minuten fertig ist?

CC: Das lag an einer nicht gerade optimal gelungenen Programmroutine und wurde bei den neueren Fassungen bereits behoben. Wer Probleme hat, kann sich aber getrost an Virgin wenden.

?: Wie sieht eigentlich eure Zusammenarbeit mit Virgin in der Praxis aus?

CC: Als Distributor nimmt uns Virgin viel Arbeit ab, aber um die Spiele selbst kümmern wir uns ganz allein. Ich denke, daß dies der beste Weg für eine kleine Firma wie uns ist.

?: Aufgrund eurer Erfolge hat euch Sierra nun dazu auserkoren, „King's Quest 6“ auf den Amiga umzusetzen. Früher haben die Amerikaner so was ja selbst erledigt – woher der Sinneswandel?



Charles Cecil und die geheimnisvolle Silhouette von Dave Gibbons



Das Debüt: Lure of the Temptress

REVOLUTION? SOFTWARE!

GESPRÄCHE MIT PROMINENTEN VON GESTERN UND HEUTE

CC: Na, ich habe Sierra halt einfach den Vorschlag gemacht! Und weil man dort keine Amiga-Programmierer zur Hand hatte, wir auf diesem Gebiet jedoch erfahren sind, ist der Job nach einem Jahr harter Arbeit inzwischen so gut wie erledigt.

?: *Fein, aber ist es überhaupt ratsam, daß eine Adventure-Schmiede ein direktes Konkurrenzprodukt konvertiert?*

CC: In diesem Fall sehe ich keine Probleme, denn „King's Quest 6“ ist ja eine Fantasy-Saga, und wir haben zuletzt ein SF-Spiel gemacht. Außerdem ist das Benutzerinterface ganz anders.

?: *Was darf man denn von euch selbst als nächstes erwarten?*

CC: Momentan arbeiten wir an einem 3D-Game, über das ich überhaupt nichts Näheres sagen kann, weil wir uns noch auf kein konkretes Design geeinigt haben. Ein bißchen mehr weiß ich von „Knights of the Broken Sword“, obwohl auch dieser Titel nicht so schnell veröffentlicht wird. Es ist wieder ein Adventure, dessen Handlung sich um den legendären Orden der Templer dreht. Das Game wird im heutigen Europa spielen, wobei die Comic-Grafiken diesmal im typischen Manga-Stil à la „Akira“ gehalten sind.

?: *Kommen die Ritter dabei auch nach Deutschland?*

CC: Nö, dort war der Orden nie besonders verbreitet, und wir wollen uns schon halbwegs an die geschichtlichen Tatsachen halten.

?: *Aber auf den berühmt-berüchtigten schwarzen Humor eurer Spiele werden wir doch nicht verzichten müssen?*

CC: Keinesfalls, schließlich ist er eines der wichtigsten Elemente für eine gute Story –

und eine gute Story ist vielleicht das Wichtigste überhaupt! Es gibt da übrigens bemerkenswerte nationale Unterschiede: Die Amerikaner finden unseren Humor gar nicht so toll, aber die Europäer lieben ihn. Ich hoffe doch sehr, daß unsere Adventures auch tiptopp ins Deutsche übersetzt wurden?

?: *Keine Sorge, man lacht sich fast tot dabei. Wie soll diesbezüglich eigentlich die CD-Version des stählernen Himmels aussehen – wird da auch deutsch gesprochen?*

CC: Nein, die Sprachausgabe wird wahrscheinlich englisch bleiben. Aber ansonsten kann man natürlich mit deutschem Text zocken.

?: *Dann hoffen wir nur, daß ihr diesmal den vorgesehenen Veröffentlichungstermin halten könnt, denn auf die Diskfassung mußte man ja doch ein wenig länger warten als ursprünglich geplant...*

CC: Daran möchte ich gar nicht mehr denken! Im Programm war nämlich ein fürchterlicher Bug versteckt, der es immer nach etwa vier Stunden Spielzeit abstürzen ließ. Als wir ihn dann endlich gefunden und entfernt hatten, lief das Spiel plötzlich nicht mehr auf dem 1200er – absolut grauenhaft!

?: *Und wir dachten schon, es habe an der Zusammenarbeit mit dem Comiczeichner David Gibbons gelegen – berühmte Künstler können ja oft ein wenig schwierig sein.*

CC: Kein Stück, Dave ist ein sehr sympathischer Junge, mit dem man gut auskommt. Und ich finde auch, daß seine Arbeit das Spiel deutlich aufgewertet hat.

?: *Okay, gegen Schluß müssen unsere Interviewpartner traditionell ihre Hobbies,*

frühen Kindheitserlebnisse und dergleichen persönlichen Kram mehr verraten. Was treibt ein „Revolutionsführer“ wie du in seiner Freizeit?

CC: So aufregend ist das nicht – ich verbringe viel Zeit mit meinen zweieinhalb Jahre bzw. vier Monate alten Kindern, treibe Sport wie Tennis, Rudern oder Badminton und sehe mir Kinofilme auf Video an. Musikalisch stehe ich auf Mozart, aber auch auf die Sachen der Rolling Stones und von T. Rex aus den Siebziger.

?: *Kein Kindheitstrauma?*

CC: Doch, da hätte ich sogar eine ganz heiße Story! Als ich gerade zwei Jahre alt war, mußte meine Familie nämlich wegen des Bürgerkriegs aus

Belgisch Kongo (dem heutigen Zaire) fliehen, wo wir damals lebten. Mein Vater kam mit den anderen Männern auf ein Boot, die Frauen und Kinder sollten das Land mit dem Flugzeug verlassen. Aber weil meine Mutter im neunten Monat schwanger war, durfte sie dann doch nicht mitfliegen – und so wurde ich Zeuge, wie meine kleine Schwester auf dem umkämpften Flughafen geboren wurde! Die Geschichte läßt sich übrigens bald auch in einem Buch nachlesen, an dem meine Mutter momentan schreibt.

?: *Wir sind tief beeindruckt und bedanken uns für das interessante Gespräch! (mm)*



Die Revolution schreitet fort: Beneath a Steel Sky



Eine revolutionäre Umsetzung: King's Quest 6

SYNDICATE



Über Bullfrogs Söldner-Strategical haben sich gleich zwei Tester hergemacht: **Patrick Höfling** und **Dany Gehret**, beide 15 Jahre alt und aus Lohr – aber ob sie wirklich so aussehen wie auf dem Foto?!

Viele Hersteller behaupten, Amigaversionen von PC-Spielen seien nicht machbar. Doch zwei Dinge sprechen dagegen: der A1200 und dieser Actionknüller der Ochsenfrösche!

Grafisch erinnert das Spiel stark an die früheren Werke der populären Populanten von EA. Aber sobald der Mittelfinger das rechte Mausohr eindrückt, weiß man Bescheid: Bullfrogs Neuster ist ein Ac-

man den Heroen künstliche Implantate spendieren. Nachdem man sich dann auf der Weltkarte eine Mission ausgesucht hat, geht es gleich kräftig zur Sache:

Der Trupp wird in einer Stadt abgesetzt und ist von nun an auf sich gestellt. Die Isografik läßt auch Feinheiten wie Reklametafeln, (unschuldige) Passanten und userfreundliche Flitzer nicht außer acht; in den Städten und Festungen kann man sowohl ein braves Lamm sein und nur nötige Ziele eliminieren als auch als blutrünstiger Rambo alles, was sich bewegt, niedermetzeln – zum Bleistift Passanten, (ab und an) harmlose

DIE AKTION GEHT WEITER!

Jeder kann mitmachen, denn alles, was wir dazu brauchen, sind ein (etwa eine Schreibmaschinenseite langer) Testbericht über ein maximal ein Jahr altes Amigaspiel samt Bewertung, Euer (Paß-) Foto und Euer Alter. Und mit etwas Glück findet Ihr Euren Test dann hier wieder – nur der Rechtsweg hat bei uns überhaupt kein Glück.

Joker Verlag
„Aktion Lesertest“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

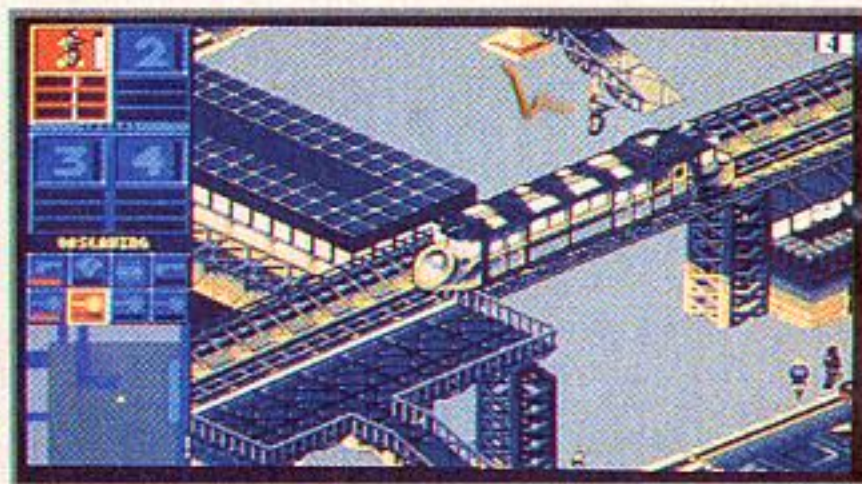
oberten Ländern den Gesamteindruck ab.

Fazit: Ein Spiel von Könnern für Könnern! (Patrick Höfling/Dany Gehret)



Schon das sagenhafte Intro stimmt auf die düstere Endzeitatmosphäre ein, denn rivalisierende Syndikate müssen aus dem Weg geräumt werden, um die Weltherrschaft zu erlangen. Mit künstlichen Agenten zieht man gegen die anderen Schlachtertruppen ins Feld, was recht abwechslungsreich ist: Entführungen, gezielte Ausschaltung von desertierten Cyborgs und schließlich die Krönung – hemungslose Massaker und Blutbäder.

tiongame mit vereinzelt Attacks auf die grauen Zellen. Nach dem spitzenmäßigen Intro wird man in den Ausrüstungsscreen katapultiert, wo man erst mal bis zu vier kybernetische Schlachter aus dem Kühlschrank holt und ausrüstet. Neben normalen Waffen wie Pistole, Gewehr usw. sind auch echte Hämmer im Angebot; das Spektrum reicht von Lasern über Schutzschilde bis zu Gauswerfern (vernichtende Raketenspeier). Und als besonderes Schmankerl darf



Bullen und gegnerische Agenten. Zu bemängeln wären von technischer Seite her nur das von Schüttelfrost befallene Scrolling und die sehr dünn gesäte, aber echt gute, düstere Musik. Die futuristische Grafik kommt im Auswahlscreen sowie im Spiel super rüber und paßt zum Thema. Während die Sound-FX eher zweckmäßig aus dem Lautsprecher knallen, runden Details wie Adrenalininsprizen fürs Tempo und Steuereinnahmen aus er-

SYNDICATE
(BULLFROG/ELECTRONIC ARTS)

LESERWERTUNG ORIGINALWERTUNG

84% 79%

84% GRAFIK 79%

78% ANIMATION 77%

82% MUSIK 79%

66% SOUND-FX 62%

81% HANDHABUNG 81%

88% DAUERSPASS 80%



Die WM hat unserem Nationalteam zwar ein schmachliches Ausscheiden, uns Zockern jedoch viel neue Fußball-Soft beschert. Das mit Abstand beste Game macht die Niederlage in den USA vergessen und konzentriert sich statt dessen auf die anstehende Bundesligasaison.

BUNDESLIGA MANAGER

HATTRICK

Was Werner Krahe und Jens Onnen im Auftrag von Software 2000 so alles in den Nachfolger ihres legendären „Bundesliga Manager Prof.“ gepackt haben, ist schon mehr als erstaunlich: Wie gewohnt leiten bis zu vier Mitspieler die Geschicke eines Vereins ihrer Wahl – ein bis vier Jahre lang oder gleich ganz ohne zeitliche Beschränkung. Neben den zehn Schwierig-



Freistoß, Zweikampfstärke, Paßgenauigkeit, Schußstärke, Schnelligkeit und Mannschaftsdienlichkeit) eine besonders wichtige Rolle spielen. Um die Jungs auf Vordermann zu bringen, gibt es neun Trainingsschwerpunkte, außerdem darf man sie dreimal pro Jahr in eines von acht Trainingslagern schicken. Zu den vier vorgegebenen Aufstellungen lassen sich vier eigene kreieren, wofür die Spieler (fast) völlig frei auf dem Feld positionierbar sind. Auf einer Schultafel wird dem Team die vorgesehene Taktik verklickert: Mauern, Fernschüsse, Flügelspiel, Abseitsfalle etc. Aber auch den Nachwuchs sollte man beizeiten fördern, denn gute Jugendarbeit beschert uns ja vielleicht einen neuen Lothar Matthäus.

Die Investition in Kotrainer, Arzt oder Masseur wäre ebenfalls kein Fehler, läßt sich doch durch kompetente Betreuung so manche der 30 denkbaren Verletzungen vermeiden oder zumindest schneller kurieren. Ist die Vereinskasse gut gefüllt, kann man das Team natürlich auch durch Spielerkäufe verstärken. Die Transfers gestalten sich gegenüber dem Vorgänger wesentlich komplexer: Wer bei der Ablösumme und dem Grundgehalt sparen muß, kann andere Interessenten am umworbenen Neuzugang eventuell durch großzügige Erfolgsprämien ausstechen – die auch bei Vertragsverlängerungen eine entscheidende Rolle spielen. Dem erfolgreichsten Manager winkt schließlich das Amt des Bundestrainers, der die Landesfarben dann mit seinen Wunschkandidaten in Freundschaftsspielen oder bei der

Welt- und Europameisterschaft (inkl. Qualifikation) würdig zu vertreten hat.

Terminmäßig wird's da bisweilen ganz schön eng, denn neben den Hallenturnieren in der Winterpause müssen auch noch die verschiedenen Europapokalbegegnungen bestritten werden – der Blick auf den Kalender vermeidet peinliche Überschneidungen. Und für längere Ruhepausen



Das Stadion wird zum Schmuckkästchen (A1200)



Wo geht's denn hier zum Stadion? (A500)

keitsgraden stehen drei Komplexitätsstufen zur Verfügung; verwaltet werden Oberliga, 1. und 2. Bundesliga sowie jetzt auch die beiden neu eingeführten Regionalligen und vier europäische Ligen, in denen insgesamt 1.800 deutsche und 720 EU-Kicker ihre Brötchen verdienen.

Die einzelnen Ballkünstler werden durch jede Menge Attribute charakterisiert, wobei neben Position, Technik oder Form sieben spezielle Fähigkeiten (Eckball,



Klappt's diesmal mit der Meisterschaft? (A1200)

sen bis zu den Mittwochsterminen sorgt die Vorverlegung einer Partie auf den Freitagabend; vorausgesetzt, das Stadion verfügt über eine Flutlichtanlage. Und damit wären wir schon beim Thema Finanzen. Eine makellose Bilanz verhindert nämlich den Lizenzentzug durch den DFB, und auch das am Jahresende zuschlagende Finanzamt muß in die Kalkulation einbezogen werden. Börsenspekulanten investieren deshalb in eine der zwölf Aktiengesellschaften, wogegen Glücksspieler einen Toto-Schein abgeben dürfen. Der Verkauf der TV-Übertragungsrechte und die Werbung auf den 14 Banden sowie den Trikots sorgen ebenfalls für einen warmen Geldregen – wozu auch das bekannte Fachmagazin Amiga Joker sein Scherflein beiträgt!

Wieder loswerden kann man die Kohle u.a. beim Stadionausbau mit Überdachung, Flutlicht, Anzeigetafeln und einem gepflegten Rasen. Ein guter Zustand der Arena, Komfort und Sicherheit sorgen ebenso für hohe Zuschauerzahlen wie die entsprechende Peripherie, zu der neben der



Alles reine Einstellungssache! (A500)



Hier ist der Taktiker gefragt (A1200)



Noch relaxt der Neuzugang in der Hängematte (A 1200)



Für den Nachwuchs und die Spieler nur das Beste (A500)

Verkehrsankunft ein Restaurant, Kino, Clubhaus, Imbissbuden, Parkplatz und Fanshops gehören. Dann gibt's da noch die Sportschau, unzählige Statistiken und etliches mehr; trotzdem wollen wir die Aufzählung der einzelnen Features hier abbrechen. Immerhin sollte ja noch erwähnt werden, daß die Grafik im Actionteil nicht nur äußerlich komplett überarbeitet wurde: Die Bewegungen der winzigen Spieler-sprites auf dem Feld werden (im Reality-Modus) anhand der Kicker-Attribute bei jedem einzelnen Ballkontakt neu berechnet. Dadurch kommt es zwar zu kleinen Verzögerungen, jede Spielsituation ist dafür aber auch einzigartig. Bei Torchancen sind auf der Anzeigetafel statt der kommentierenden Scrolltexte animierte Szenen zu sehen, und sogar der „laufende Ball“ aus dem Ur-Bundi wurde integriert.

In puncto Handling hat man ebenfalls noch mal eins draufgesetzt, denn die Icons dürfen wie auf der Workbench mit dem Nager frei positioniert werden, man kann Untermenüs anlegen oder Info-Fenster einblenden – in den Einstellungen läßt sich das Game zudem über sage und schreibe 141 Schalter konfigurieren. Das hört sich erschreckend kompliziert an, gestaltet sich in der Praxis jedoch überraschend simpel. Einsteiger erleichtern sich außerdem die Vereinsführung, indem sie ungeliebte Aufgaben kurzerhand dem Rechner überlassen. Dafür, daß hier nicht nur spielerisch Musik drin ist, sorgte Altmeister Chris Hülsbeck, dazu gibt's ordentliche Sound-FX. Last not least bietet Software 2000 die Möglichkeit an, sich nach Einsenden eines Paßfotos selbst im Programm zu verewigen; für registrierte User steht auch wieder ein Editor bereit. Und demnächst können dann via Modem über 400 Manager an gemeinsamen Hattrick-Sessions teilnehmen.

Fazit: Angesichts dieser rundum gelungenen Softwareperle stellt sich beinahe die Frage, ob jetzt eigentlich der „richtige“ Fußball oder der Bundesliga Manager Hattrick die schönste Nebensache der Welt ist! (st)

Auch grafisch spielt man in der ersten Liga (A1200)



SOCCER '94

Zeit für die Sportschau (A1200)

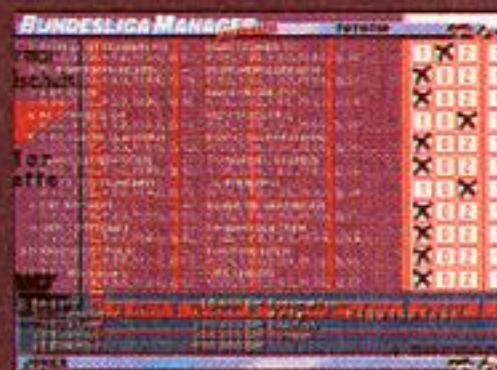


Die Roten Teufel in Aktion (A500)



Die Elf des Tages (A1200)

Ein sicherer Tip (A500)



BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK (SOFTWARE 2000)

FUSSBALL-MANAGEMENT

91% „MEGA-GUT“



| | STANDARD | AGA |
|------------|----------|-----|
| GRAFIK | 77% | 79% |
| ANIMATION | | 64% |
| MUSIK | | 76% |
| SOUND-FX | | 68% |
| HANDHABUNG | | 91% |
| DAUERSPASS | | 93% |

VARIABLE: 10 STUFEN

PREIS DM 119,-

| | |
|-------------------|-------------|
| SPEICHERBEDARF | 1 MB / 2 MB |
| DISKS/ZWEITFLOPPY | 3 JA |
| HD-INSTALLATION | JA |
| SPEICHERBAR | SPIELSTANDE |
| DEUTSCH | KOMPLETT |

WEMBLEY INTERNATIONAL SOCCER



Fragt uns bitte nicht, welche Lizenz-Rängeleien da zwischen Ocean und Audiogenic gelaufen sind – fest steht nur, daß wir es hier mit der überarbeiteten 1200er-Version von „Lothar Matthäus“ zu tun haben!

Als Fußballveteran kommt man

bei dem Titel schon ins Grübeln, schließlich fiel in Wembley anno 1966 im WM-Finale zwischen England und Deutschland jenes umstrittene Tor, über das sich engagierte Passivsportler bis heute erregen. Soll der Name der Chose also die britische Rache für das Scheitern der 11 Inselbewohner

bei der diesjährigen WM-Qualifikation sein? Wir wissen's nicht, aber dafür wissen wir ein paar Dinge über dieses Spiel, die letztlich eh viel interessanter sind.

So zum Beispiel, daß der Aufbau exakt dem von „Lothar“ entspricht. Es ist also jederzeit ein Wechsel von

der Vogelperspektive mit vertikalem Scrolling zur Seitenansicht möglich, 64 Teams aus aller Welt nehmen teil, Liga- und diverse Pokalmodi sind vorhanden. Neu hinzugekommen sind in erster Linie der WM-Modus und die Option, auch ein CD³²-Joypad am 1200er zu benutzen, was gerade bei der beispielhaft gelösten Replayfunktion ein deutliches Plus an Bedienungskomfort bedeutet. Die dezent aufgemöbelte Steuerung zählt überhaupt zu den Stärken des Games, während man im übrigen schon genau hinschauen bzw. -hören muß, um irgendwelche Unterschiede zum Pendant festzustellen. Unübersehbar sind bloß die Einblendungen des Schiedsrichters und des aktiven Spielers, andererseits wirkt die Grafik nun ein bißchen langsamer. Außer-



Lothar, bist du's?

EMPIRE SOCCER 94

Viele Fußball-Versoftungen sind ja so spannend wie ein torloses Unentschieden, doch bei Empire hat man sich ein paar witzige und ungewöhnliche Features einfallen lassen – das (Leder-) Ei des Kolumbus?

Das Optionsangebot ist zunächst noch recht konventionell: Training, ein Freundschaftsspiel und die Endrunde der WM (bis zu acht Fans dürfen hier ihre Lieblingself aus den 24 Teilnehmern übernehmen) sind vorhanden.

Neben der einstellbaren Matchdauer wurde an verschiedene Taktiken, Auswechslungen und eine Replay-Funktion gedacht.



Dazu kommen zwei Steuerungsmodi, wobei der Ball entweder dribbelfreundlich an den Füßen der Kicker klebt oder die Pässe im etwas kniffligeren Stil von „Kick Off“ getreten werden. Aber die Möglichkeit, einen von neun „Special Moves“ (vom Superschuß bis zur Option, vorübergehend alle Kontrahenten

ungestraft über den Haufen rennen zu können) auszusuchen, findet man wohl in keinem anderen Spiel dieser Art!

Bei den Begegnungen wird dann vertikal gekickt; auf einem flott in alle Richtungen scrollenden Ausschnitt des Grüns tummeln sich ungewöhnlich große Sprites. Daß der Ball dabei schon mal den Screen verläßt, sorgt allerdings nicht gerade für Übersicht, und auch beim Paßspiel muß oft blind agiert werden. An der Steuerung selbst ist hingegen wenig auszusetzen, denn auf einen Wink mit dem Stöckchen folgen umgehend Tacklings, Kopfbälle oder Schüsse. Hübsch sind auch die in manchen Spielsituationen auftauchenden Comic-Zwischenbilder, außerdem gibt's fetzige Musik und Sound-FX für echte Stadionatmosphäre. Unter dem Strich also eine

dem ist dieses Progi komplett englisch, was sich unser „Loddar“ schon im eigenen Interesse verbeten hätte.

Noch Fragen? Nur eine: Warum ist kein Warnhinweis für „Lothar“-Besitzer auf der Packung?! (mm)



WEMBLEY INT. SOCCER (AUDIOGENIC)

FUSSBALL-ACTION

81%

„MOGELPACKUNG“



| | |
|------------|-----|
| GRAFIK | 68% |
| ANIMATION | 72% |
| MUSIK | 78% |
| SOUND-FX | 74% |
| HANDHABUNG | 86% |
| DAUERSPASS | 84% |

VARIABEL

PREIS DM 89,-

| | |
|-------------------|-------------|
| SPEICHERBEDARF | 2 MB |
| DISKS/ZWEITFLOPPY | 2 NEIN |
| HD-INSTALLATION | NEIN |
| SPEICHERBAR | SPIELSTANDE |
| DEUTSCH | NEIN |

schnelle, launige und spielbare Action-Bolzerei, die ihrem PC-Gegenstück (dort gibt es Ergebnisse wie 46:0) deutlich überlegen ist. (st)

EMPIRE SOCCER 94 (EMPIRE)

FUSSBALL-ACTION

74%

„RASANT“



| | |
|------------|-----|
| GRAFIK | 62% |
| ANIMATION | 60% |
| MUSIK | 68% |
| SOUND-FX | 72% |
| HANDHABUNG | 74% |
| DAUERSPASS | 76% |

VARIABEL

PREIS DM 79,-

| | |
|-------------------|-----------|
| SPEICHERBEDARF | 1 MB |
| DISKS/ZWEITFLOPPY | 1 NEIN |
| HD-INSTALLATION | JA |
| SPEICHERBAR | NEIN |
| DEUTSCH | ANLEITUNG |



Zeit für einen Special Move!

KICK OFF 3

SOCCER '94



Wer auf dem grünen Digi-Rasen zu Hause ist, weiß, daß Kick Off-Vater Dino Dini das Anco-Label verlassen und für Virgin „Goal!“ gemacht hat. Aber von wem stammt dann dieses Game? Und vor allem: Was taugt es?!



Mittelfeldgerangel



In der Vorrunde sah's für Deutschland noch besser aus



Ob das noch ein Tor wird?!

Die erste Frage läßt sich naturgemäß schneller beantworten, denn Dinos ehemaliger Spieltester Steve Screech legte hier selbst Hand an den elektronischen Ball. Für die Antwort Nummer zwei müssen wir etwas weiter ausholen:

Im Grunde hat der gute Steve einfach das alte „Kick Off“-Spielprinzip genommen und in die horizontale Scrollrichtung verlegt. Etwas zuviel der Ehrfurcht vor dem legendären Ur-ahn, denn wer wirklich modernen Digi-Fußball spielen will, wird sich wahrscheinlich an einen der Konkurrenten halten – schon weil Kick Off 3 auch in puncto Spielbarkeit ein wenig antiquiert wirkt. Und das, obwohl man hier natürlich schon auf eine Reihe neuer Features stößt, allerdings von recht unterschiedlichem Nutzwert. So dürfte dies das erste Amigaspiel sein, für das man unbedingt einen Joystick mit zwei voneinander unabhängigen Feuerknöpfen benötigt! Wer einen dieser raren Knüppel besitzt, kann dann allerlei Soccer-Akrobatik vom Flugkopfball bis zum Fallrückzie-

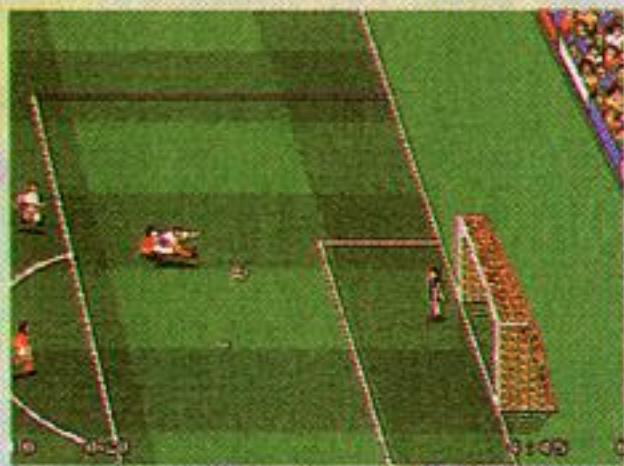
her vollführen, was nach etwas Einarbeitung auch wunderbar klappt. Damit die Kunststückchen am Screen entsprechend schön rüberkommen, haben die fleißigen Grafiker über 2.000 Einzelanimationen gezeichnet, und die Musik übertrifft das hohe optische Niveau sogar noch. Die laschen Sound-FX vermögen indessen nur moderate Begeisterungstürme auszulösen, genau wie die miese Übersetzung der Bildschirmtexte.

Bei einem Teil der auf der Packung groß herausgestellten Leistungsmerkmale handelt es sich schlichtweg um Banalitäten, so ist „die gefürchtete Ballkorrektur“ nicht anders als das heute praktisch überall mögliche Anschneiden des Balls, etwa für Bananenflanken. Auch die Anzahl der 32 Teams stellt eher einen Negativrekord dar, und daß die Brasilianer dabei anders spielen sollen als die Engländer oder Deutschen, erkennt man nur bei sehr genauem Hinschauen. Positiv bewerten

muß man dagegen die 30 verschiedenen Spielzüge, die hier bei Ecken und Freistößen möglich

sind. Ebenfalls nicht verkehrt ist die Wahlmöglichkeit zwischen Arcade- und Simulationsmodus, wobei dann entweder fast gar keine oder wirklich alle (Abseits-, Rückpaß- etc.) Regeln gelten. Bloß der Vollständigkeit halber sei noch erwähnt, daß natürlich auch die altbekannten Standards wie WM-, Pokal- und Ligamodus oder gezieltes Einzeltraining der Kicker enthalten sind.

Unter dem Strich hinterläßt Kick Off 3 den Eindruck solider Hausmannskost, denn bei Spielbarkeit und Optionsvielfalt haben die Kollegen von „Sensible“ bzw. „Wembley“ doch die Nase vorn. Und daran dürfte sich auch bei den angekündigten Umsetzungen für



Elfmeterreif...



Die Menge tobt



KICK OFF 3
(ANCO)

FUSSBALL-ACTION

74%

„SOLIDE“



| | |
|------------|-----|
| GRAFIK | 69% |
| ANIMATION | 74% |
| MUSIK | 80% |
| SOUND-FX | 60% |
| HANDHABUNG | 76% |
| DAUERSPASS | 74% |

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 89,-

| | |
|-------------------|-------------|
| SPEICHERBEDARF | 2 MB |
| DISKS/ZWEITFLOPPY | 2 NEIN |
| HD-INSTALLATION | NEIN |
| SPEICHERBAR | SPIELSTÄNDE |
| DEUTSCH | KOMPLETT |



SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL EDITION

Von den neu zur WM erschienenen oder extra dafür aufgetriebenen Fußballspielen zählt „Sensi“ zu den klaren Favoriten – doch wie in der sportlichen Wirklichkeit steht der Sieger erst ganz zum Schluß fest!

Etwas voreilig kürten engli-

sche Kollegen von uns die sensible Bolzerei bereits zum besten Soccergame aller Zeiten, und in puncto Spielbarkeit liegen sie damit gar nicht mal sooo verkehrt. Allerdings läuft sich mit Electronic Arts' „FIFA International Soccer“ am PC gerade ein mächtiger Konkurrent warm, dessen anstehende Konvertierung die Rangverhältnisse möglicherweise wieder gründlich durcheinanderwirbelt...

Die Programmierer scheint diese Situation aber nicht besonders beunruhigt zu haben, denn die vorgenommenen Verbesserungen gegen-

über dem Original kann man an einer Hand abzählen: Bei Fouls zückt jetzt ein richtiger Schiedsrichter den bunten Karton, und natürlich wurde ein WM-Modus eingebaut, der jedoch ohne lange Qualifizierungsorgien auskommt – auf Wunsch darf man sich seine Kandidaten sogar frei unter den 100 vorhandenen Teams aussuchen. Abgesehen vom überarbeiteten Intro war's das auch schon mit den positiven Überraschungen, zudem sind ein paar der alten Ärgernisse immer noch nicht ausgeräumt worden. Wer also z.B. ein „hoffnungsloses“ Match beim Stand von 1:4 via Escape-Taste verläßt, wird vom Computer mit einem Endstand von 0:5 bestraft!



Sensibel wie eh und je

In der Summe rechtfertigen die Unterschiede kaum die acht Pfund (ca. 20,- DM), welche Sensible-Besitzer für das Update einschicken müssen. Der Neupreis wurde mit knapp 60 Bällen dagegen fair kalkuliert, schließlich ist Sensible Soccer ja trotz allem ein hervorragendes Fußballspiel. (mm)

SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL EDITION (SENSIBLE/RENEGADE)

FUSSBALL-ACTION

81%

WIEDERHÖLUNGSSPIEL



| | |
|------------|-----|
| GRAFIK | 54% |
| ANIMATION | 72% |
| MUSIK | 58% |
| SOUND-FX | 84% |
| HANDHABUNG | 86% |
| DAUERSPASS | 84% |

VARIABEL

PREIS **DM 59,-**

| | |
|-------------------|-------------|
| SPEICHERBEDARF | 1 MB |
| DISKS/ZWEITFLOPPY | 2 JA |
| HD-INSTALLATION | NEIN |
| SPEICHERBAR | SPIELSTÄNDE |
| DEUTSCH | KOMPLETT |

ANSTOSS WORLD CUP EDITION



Bundes-Berti hat Mist gebaut, richtig? Ihr hättet so manches anders und so ziemlich alles besser gemacht, stimmt's? Zeit für den Beweis: Mit der WM-Edition macht Ascon den Manager zum Bundestrainer!

Bis zu vier Spieler nehmen die Elitekicker des Landes ihrer Wahl unter ihre Fittiche und

dürfen sich unter Umgehung der Qualifikation auch gleich direkt zur WM-Endrunde begeben, um mit oder ohne Vorbereitung um den Titel zu kämpfen. Im Hotel des Gastgeberlandes angekommen, greift man zunächst mal stilgerecht zum Terminplaner: Trainingseinheiten mit 17 Schwerpunkten, Einzelgespräche,

Mannschaftssitzungen, Mahlzeiten, Bettruhe und vieles mehr bestimmen den Tagesablauf. Auch die Medien sind wichtig, weshalb von Zeit zu Zeit Pressekonzferenzen abzuhalten sind – wer sich zuvor bei Massage oder einem Waldspaziergang entspannt, wird den Journalisten zudem gut gelaunt Rede und Antwort stehen.

Im Stadion entscheidet sich schließlich, ob die akribische Vorbereitung von Erfolg gekrönt wird. Und gerade hier hat die Neuauflage nochmals an Komplexität zugelegt: Die Cracks bringen nur noch auf ihren Lieblingspositionen volle Leistung, zu den taktischen Mitteln gehört jetzt u.a. auch noch Zeitspiel oder das Schießen aus allen Lagen. Grafisch war eh nur wenig zu verbessern, so sind beim Training neuerdings nette Animationen zu verzeichnen. Ähnliches gilt für den Sound von altbekannter Güte, und auch die Maussteuerung ist so bequem wie gehabt.

Auch wenn sich die tatsächlichen Unterschiede natürlich in Grenzen halten, ist die WM-Edition somit eine weltmeisterliche Leistung, insbesondere weil sie die Turnierstimmung wirklich astrein rüberbringt! (st)

ANSTOSS WORLD CUP EDITION (ASCON)

WM-MANAGEMENT

89%

„TOPI“



| | STANDARD | AGA |
|------------|----------|-----|
| GRAFIK | 83% | 85% |
| ANIMATION | | 84% |
| MUSIK | | 80% |
| SOUND-FX | | 83% |
| HANDHABUNG | | 81% |
| DAUERSPASS | | 93% |

VARIABEL: 5 STUFEN

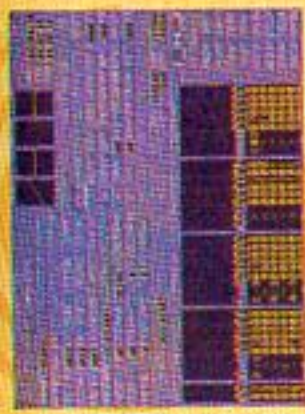
PREIS **DM 79,-**

| | |
|-------------------|----------------|
| SPEICHERBEDARF | 1 MB/2 MB |
| DISKS/ZWEITFLOPPY | 5 JA |
| HD-INSTALLATION | JA (2 MB erf.) |
| SPEICHERBAR | SPIELSTÄNDE |
| DEUTSCH | KOMPLETT |



Werden wir wenigstens Digi-Weltmeister?

Protracker 1.3.5 (New Version)
Das TOP-Musik-Erstellungsprogramm
jetzt in der neuesten Version für Ihren



Amiga-Midiunterstützung, Sampler,
erkennbare powerpackte Module, Incl.
3 Module der Spitzenklasse und
Backplay!
Best.-Nr. 1203 4,90 DM

Eagle Player

Ein außerordentliches Spitzentool mit
externen Player-Karten und externen



Programmen. Grafisch hervorragend
gestaltet u. o. mit Analyser, Level-
meter, Play-Funktionen usw.
Best.-Nr. 1204 4,90 DM

Datamaster

Interessantes Datenbanksystem zur
Verwaltung von Daten. Sie können
problemlos Adressen, Platten, Casset-
ten, Videos, Kodexrezepte, usw. ver-



walten. Funktionen, die es ermöglicht zu
jedem Datensatz externen beibehalten
den Text zu ergänzen.
Best.-Nr. 1120 4,90 DM

Architekt & Raumgestaltung

Jetzt haben Sie alle Möglichkeiten für ei-
genen Haus- oder Wohnungsentwerfen
werten. Das Programm ist für für
Küchen geeignet.
Best.-Nr. 1138 4,90 DM



Inhaber: Gerd Klein
Postfach 200 531
51435 Bergisch Gladbach
Telefon 02202 / 930 480
Telefax 02202 / 930 487

Ladenverkauf!
Fa. Mephisto Game World
Johannesstr. 26
51465 Bergisch Gladbach

Abekap 4.0 (New Version)
Abekap 4.0, das ultimative
Hörbuch-Abklopf-
programm, ist nun in der neuesten
Version erschienen. Es ist
jetzt in der neuesten Version für Ihren

TS-Morph

TS-Morph ist ein
Midi-Generators, der
Sie bei der Erstellung
von Musik unterstützen
kann.
Best.-Nr. 1205 4,90 DM

CGI-Imaginer 3.0

CGI-Imaginer 3.0 ist ein
Midi-Generators, der
Sie bei der Erstellung
von Musik unterstützen
kann.
Best.-Nr. 1206 4,90 DM

Adressverwaltung

Adressverwaltung ist ein
Midi-Generators, der
Sie bei der Erstellung
von Musik unterstützen
kann.
Best.-Nr. 1207 4,90 DM

SuperDup 3.0

SuperDup 3.0 ist ein
Midi-Generators, der
Sie bei der Erstellung
von Musik unterstützen
kann.
Best.-Nr. 1208 4,90 DM

Businessdisk I

Diese Diskette enthält mehrere Pro-
gramme aus dem Bereich Büro und
Geschäft. IT-Textverarbeitung, Termin-
kalkulation, usw.
Best.-Nr. 1163 4,90 DM

Rechtschreibkopi

Rechtschreibkopi ist ein
Midi-Generators, der
Sie bei der Erstellung
von Musik unterstützen
kann.
Best.-Nr. 1164 4,90 DM

Briefkopf

Briefkopf ist ein
Midi-Generators, der
Sie bei der Erstellung
von Musik unterstützen
kann.
Best.-Nr. 1165 4,90 DM

Rechtschreibkopi

Rechtschreibkopi ist ein
Midi-Generators, der
Sie bei der Erstellung
von Musik unterstützen
kann.
Best.-Nr. 1166 4,90 DM

CARD-DESIGNER

Umfangreiches Programm um
hochwertige Visitenkarten zu erstellen.
Der Ausdruck bis zu zehn
Visitenkarten auf einer DIN A4 Seite
ist auf jeden Drucker von der
Designer bereits integriert sind u. a. ein
Mailprogramm, Schnittstellen zu
anderen Grafikprogrammen, ein
Wysivg-Darstellung und vieles mehr.
Fonts und Grafiken können
Standardformat genutzt werden
selbstverständlich. Kickstart 1.2 mit
mindestens 1 MB RAM. Inklusive
deutschem Handbuch!
Best.-Nr. 6001 39,00 DM

Unser TIP

Clip Art-Sperpack
Dieses Paket beinhaltet mehr als
5000 Amiga-Grafiken z.B. für den
CARD-Designer
Best.-Nr. 1516 49,00 DM

Fahrtshule

Fahrtshule ist ein
Midi-Generators, der
Sie bei der Erstellung
von Musik unterstützen
kann.
Best.-Nr. 1222 9,00 DM



Rechtschreibkopi

Rechtschreibkopi ist ein
Midi-Generators, der
Sie bei der Erstellung
von Musik unterstützen
kann.
Best.-Nr. 1223 9,00 DM

Rechtschreibkopi

Rechtschreibkopi ist ein
Midi-Generators, der
Sie bei der Erstellung
von Musik unterstützen
kann.
Best.-Nr. 1175 5,90 DM

Rechtschreibkopi

Rechtschreibkopi ist ein
Midi-Generators, der
Sie bei der Erstellung
von Musik unterstützen
kann.
Best.-Nr. 1177 4,90 DM

Rechtschreibkopi

Rechtschreibkopi ist ein
Midi-Generators, der
Sie bei der Erstellung
von Musik unterstützen
kann.
Best.-Nr. 1178 4,90 DM

Rechtschreibkopi

Rechtschreibkopi ist ein
Midi-Generators, der
Sie bei der Erstellung
von Musik unterstützen
kann.
Best.-Nr. 1179 4,90 DM

Joysoft



GUNSHIP 2000

CD 32 dt

79.90

STAR LORD

AMIGA dt

79.90

DER CLOU

CD 32 dt

79.90

B.M. HATTRICK

AMIGA dt

99.90

AMIGA

| | |
|--------------------------|-------|
| AMIGA 500 z.B.: | |
| Anstoss W.C. Edition dt | 64.90 |
| Aufschwung Ost dt | 69.90 |
| Battle Field Creator dt | 69.90 |
| Battle Isle 2 dt | 69.90 |
| Battlelocks | 49.90 |
| Beneath Steel Sky | 69.90 |
| Benefactor | 69.90 |
| Big Sea dt | 69.90 |
| Bobs Bad Days | 64.90 |
| Brian the Lion | 59.90 |
| Burning Rubber | 69.90 |
| Cannon Fodder | 59.90 |
| Campaign 2 dt | 79.90 |
| Charbreaker dt | 69.90 |
| Cool Spot | 64.90 |
| Cyberspace dt | 84.90 |
| D-Day (impression) | 69.90 |
| Death or Glory dt | 99.90 |
| Dennis | 69.90 |
| Der Clou dt | 79.90 |
| Der Trainer dt | 79.90 |
| Die Siedler dt | 89.90 |
| Dofflight dt | 79.90 |
| Elfenia | 59.90 |
| Empire Soccer | 69.90 |
| Eye of the Storm | 84.90 |
| F1 (Domark) | 69.90 |
| Fantastic Dizzy | 54.90 |
| Fits Soccer dt | 79.90 |
| Hanse-Expedition dt | 49.90 |
| Hattrick dt (Ikarion) | 79.90 |
| Helmdall 2 dt | 84.90 |
| Impossible Mission | 79.90 |
| Innocent Until Caught dt | 79.90 |
| Ishar 3 dt | 69.90 |
| James Pond 3 | 64.90 |
| K 240 | 69.90 |
| Kick Off 3 dt | 59.90 |
| Kingmaker dt | 79.90 |
| Kings Quest 6 dt | 79.90 |
| Legacy of Sorasil | 59.90 |
| Legend o.Kyandia 2 dt | 79.90 |
| Mad Burger dt | 84.90 |
| Mad News dt | 79.90 |
| Maelstrom dt | 89.90 |
| Magic of Endoria dt | 84.90 |
| Missiles over Xerion | 54.90 |
| Mr.Nutz | 64.90 |
| Oscar | 54.90 |
| Oxyd Magnum | 59.90 |

AMIGA

| | |
|-------------------------|-------|
| Perihellon | 59.90 |
| Pinball Special Edition | 69.90 |
| Pinkie | 59.90 |
| Pizza Connection dt | 89.90 |
| Puggsy | 69.90 |
| Quaterpole dt | 69.90 |
| Reunion | 84.90 |
| Rings o.Medusa Gold dt | 79.90 |
| Rise of the Robots | 89.90 |
| Robinsons Requiem dt | 69.90 |
| Rüsselsheim dt | 79.90 |
| Rules o.Engagement 2 | 74.90 |
| Ryders Cup | 79.90 |
| S.U.B. dt | 64.90 |
| Schatz im Silbersee dt | 89.90 |
| Schwarzes Auge 2 dt | 89.90 |
| Second Samurai | 69.90 |
| Sensible Golf | 69.90 |
| Sensible Soccer Int. | 39.90 |
| Sensible Wor.Soccer | 69.90 |
| Sierra Soccer dt | 59.90 |
| Soccer Kid | 64.90 |
| Software Manager dt | 79.90 |
| Spaceward Hoi dt | 84.90 |
| Syndicate Data dt | 49.90 |
| Theatre of Death | 69.90 |
| Theme Park dt | 79.90 |
| Total Carnage | 64.90 |
| Tubular Worlds | 79.90 |
| U.F.O. dt (Nov.) | 79.90 |
| Urdium 2 | 54.90 |
| Walker | 64.90 |
| War in the Gulf dt | 79.90 |
| Winter Olympics | 64.90 |
| World Cup USA 94 dt | 64.90 |
| World Cup 94 Comp. dt | 79.90 |
| Zeppelin dt | 79.90 |

1200

| | |
|-------------------------|-------|
| AMIGA 1200 z.B.: | |
| Anstoss W.C. Edition dt | 64.90 |
| Banshee | 79.90 |
| Brian the Lion | 59.90 |
| B.M.Hattrick dt | 99.90 |
| Civilization dt | 79.90 |
| Der Clou dt | 79.90 |
| Elfenia | 59.90 |
| Hanse-Expedition dt | 49.90 |
| Helmdall 2 dt | 84.90 |
| Impossible Mission | 79.90 |
| Ishar 3 dt | 69.90 |

AMIGA

| | |
|------------------------|-------|
| James Pond 3 | 64.90 |
| Kick Off 3 dt | 64.90 |
| Kings Quest 6 dt | 79.90 |
| Oscar | 54.90 |
| Pinball Fantasies | 64.90 |
| Reunion | 84.90 |
| Rise of the Robots | 89.90 |
| S.U.B. dt | 69.90 |
| Schatz im Silbersee dt | 89.90 |
| Second Samurai | 69.90 |
| Sim City 2000 dt | 79.90 |
| Skeleton Krew | 79.90 |
| Soccer Kid | 64.90 |
| Syndicate dt | 79.90 |
| T.F.X. | 89.90 |
| Theme Park dt | 79.90 |
| Tornado | 99.90 |
| Total Carnage | 64.90 |
| Tubular Worlds | 79.90 |
| U.F.O. dt | 79.90 |
| Wing Commander dt | 69.90 |
| Wizardry 7 | 89.90 |

CD 32

| | |
|------------------------|-------|
| CD 32 z.B.: | |
| Banshee | 74.90 |
| Battlechess | 74.90 |
| Beneath a Steel Sky dt | 89.90 |
| Bubba'n Stix | 64.90 |
| Cannon Fodder | 69.90 |
| Chaos Engine | 69.90 |
| Elite 2 | 69.90 |
| F1 Grand Prix | 79.90 |
| Heidall 2 | 84.90 |
| Impossible Mission | 69.90 |
| James Pond 3 | 74.90 |
| Legacy of Sorasil | 64.90 |
| Lotus Trio | 64.90 |
| Megarace | 64.90 |
| Microcom | 99.90 |
| Naughty Ones | 59.90 |
| Pinball Fantasies | 69.90 |
| Pirates Gold | 79.90 |
| Rise of the Robots | 79.90 |
| Second Samurai | 69.90 |
| Sensible Soccer | 59.90 |
| T.F.X. | 84.90 |
| Theme Park dt | 84.90 |
| U.F.O. dt | 79.90 |
| Ultimate Body Blows | 69.90 |
| Wild Cup Soccer | 79.90 |

VERSANDANSCHRIFT:
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/94861021

GOTTESWEG 159
50939 KÖLN
0221 425566

MATTHIASSTR. 24
50676 KÖLN
0221 239526

MÜNSTERSTR. 11
53111 BONN
0228 659726

WEHRHAHN 24
40211 D'DORF
0211 364445

FAHRGASSE 87
60311 FFURT
069 280170

BLONDEL STR. 10
52062 AACHEN
0241 406912

KAISERSTR. 54
53721 SIEGBURG
02241 68045

56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261 309634

Super Preis

| | |
|-------------------------|-------|
| Alfred Chicken | 39.90 |
| Aquatic Games | 29.90 |
| Bandit Kings | 29.90 |
| Bart vs the World | 39.90 |
| Bitmap Brothers Vol 1 | 39.90 |
| Black Crypt | 29.90 |
| Black Gold dt | 19.90 |
| Body Blows | 29.90 |
| Bubba'n Stix | 39.90 |
| Chuck Rock 2 | 24.90 |
| Cliffhanger | 49.90 |
| Cool World | 19.90 |
| Crazy Sports Football | 39.90 |
| Curse of Entchanta | 39.90 |
| Curse of Entchanta | 29.90 |
| Cyberpunk | 44.90 |
| D/Generation 1200 | 19.90 |
| Demoniak | 9.90 |
| Diggers 1200 | 39.90 |
| Disposable Hero | 49.90 |
| Dracula | 49.90 |
| Dragons Lair 3 | 29.90 |
| Dream Team Compilation | 29.90 |
| Elite 2 dt | 49.90 |
| Fire Zone | 14.90 |
| Fires - Attack on Earth | 19.90 |
| Flight Simulator 2 | 29.90 |
| Fly Harder | 19.90 |
| Genesis | 39.90 |
| Goblins 1 | 39.90 |
| Great Courts 2 | 29.90 |
| Hard Nova | 19.90 |
| Harrier Assault | 29.90 |
| Hexuma dt | 29.90 |
| Hill Street Blues | 24.90 |
| Humans Stand Alone | 24.90 |
| Interphase | 9.90 |
| Ishar dt | 29.90 |
| Jonathan dt | 39.90 |
| Joysoft Spezial 1 | 19.90 |
| Joysoft Spezial 2 | 19.90 |
| Joysoft Spezial 3 dt | 29.90 |
| Kings Quest 3 | 39.90 |
| Kings Quest 4 | 39.90 |
| Larry 3 | 39.90 |
| Last Action Hero | 49.90 |
| Lemmings 1 | 29.90 |
| Lemmings 2 | 49.90 |
| Lemmings Xmas | 29.90 |
| Lionheart | 39.90 |

Super Preis

| | |
|--------------------------|-------|
| Lords of Doom | 19.90 |
| Lotus 3 | 29.90 |
| Lotus 1-3 | 39.90 |
| Lure of the Temptress dt | 29.90 |
| Matrix Marauders | 9.90 |
| Mean Arenas | 39.90 |
| Might & Magic 3 dt | 39.90 |
| Mixed Collection dt | 39.90 |
| Myth | 24.90 |
| Naughty Ones | 39.90 |
| Nick Faldo Golf | 29.90 |
| Nicky Boom 2 | 29.90 |
| No Second Prize | 19.90 |
| One Step Beyond | 29.90 |
| Pacific Island dt | 29.90 |
| Penthouse H.N.Deluxe | 39.90 |
| Populous 2 + Data | 29.90 |
| Premiere Manager 2 | 39.90 |
| Push Over | 29.90 |
| R-Type 2 | 19.90 |
| Reach for the Skies | 29.90 |
| Rules of Engagement | 19.90 |
| Shadowworld | 29.90 |
| Sim Ant dt | 49.90 |
| Sim Earth dt | 49.90 |
| Sim Life dt | 49.90 |
| Sink or Swim | 29.90 |
| Sleepwalker | 19.90 |
| Space 1889 | 9.90 |
| Space Hulk | 49.90 |
| Space Max dt | 29.90 |
| Space Quest 1 | 39.90 |
| Speedball 2 | 24.90 |
| Spirit of Adventure | 19.90 |
| Starbyte No.2 dt | 39.90 |
| Stardust | 39.90 |
| Strategy Masters | 39.90 |
| Tornado | 49.90 |
| Trap's Treasures | 29.90 |
| Troddlers | 29.90 |
| Turrican 3 | 49.90 |
| Viking F.of Conquest | 29.90 |
| Vroom & Data | 29.90 |
| Ween the Prophecy dt | 29.90 |
| Whales Voyage dt | 39.90 |
| Whales Voyage dt 1200 | 39.90 |
| Wing Commander dt | 39.90 |
| Winzer dt | 19.90 |
| Wonderdog | 29.90 |
| Zool 2 | 39.90 |

*Vorankündigung, ** dt. Anleitung, dt: komplett in Deutsch, Sicherheitsverpackung: 2.50 DM, IRRTÜMER + PREISÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS VORBEHALTEN!

**JEDER KUNDE
ERHÄLT VON UNS
BEI SEINER ERSTEN
BESTELLUNG
ALS "DANKESCHÖN"
EIN KLEINES
PRÄSENT**

Bitte diesen Coupon mitschicken
Aachenerstr. 1004, 50858 Köln

BLITZ BESTELLUNG
Da geht die Post ab.....

1. **1x Software Katalog**

2.

3.

4.

5. **ERSATZWÜNSCHE**

6.

7.

VERSANDKOSTEN: 9 DM
keine Versandkosten ab Rechnungsbetrag von 200 DM

EILPOST: 9 DM + 8 DM

UPS: 9 DM + 6 DM

VORKASSE: 6 DM

TEILLIEFERUNG
Bei Fragen oder telefonischer Bestellung: 0221/9486100

NAME

STRASSE

PLZ, ORT

TELEFON

**GUTSCHEIN
FÜR EINEN
KOSTENLOSEN
KATALOG**
FAST 100 SEITEN VOLLER
SPIELBESCHREIBUNGEN
UND INFOS

Bitte in einer Filiale abgeben
oder zum Versand schicken

Wer seinen Amiga noch nicht sooo lange hat, denkt wahrscheinlich, daß „Pinball Dreams“ der erste brauchbare Flipper dafür war – falsch, denn die erste Qualitätskugel wurde tatsächlich in Deutschland abgeschossen!



Wir sprechen hier allerdings von den historischen Pioniertagen Mitte der 80er Jahre, als Commodore „Freundin“ quasi noch feucht hinter der Platine war. Damals gehörte der Aachener Hersteller Kingsoft zu den rühmlichsten Produzenten von verspielter Amigasoft – einige Beispiele, wie etwa die „Boulderdash“-Umsetzung „Emerald Mine“, wurden in dieser Rubrik ja bereits vorgestellt. Okay, die meisten dieser frühen Games würden heute nicht mal mehr als PD für Begeisterung sorgen, doch es gibt Ausnahmen, und der Zauberer der Silberkugel gehört sicher dazu. Denn immerhin war dieses Spiel anno 1987 für so manchen 64er-Besitzer ein Grund, seinem „Brotkasten“ Lebewohl zu sagen. Und das, obwohl der 8-Bit-Rechner mit dem „Pinball Construction

Kit“, „David's Midnight Magic“ und dem (übrigens vom „Flight Simulator“-Designer Bruce Artwick stammenden) Flipper „Night Flight“ gewiß nicht unter Kugelarmut zu leiden hatte...

Rein äußerlich betrachtet kann das Game des auch an „X-Copy“ beteiligten Programmierers H. G. Berg seine Entstehungszeit natürlich nicht verleugnen: Es gibt nur einen Screen, der daher auch nicht gescrollt werden muß – und nach versteckten Bonus-Tischen etc. braucht man gar nicht erst zu suchen. Doch selbst eine einzige schiefe Ebene kann mehr Features enthalten, als man zunächst glauben würde! So halten hier gleich drei Paddles die Kugel im Spiel, und wenn man die mysteriöse Buchstabenkombination A-M-I-G-A am linken Bildrand und dazu einen bestimmten But-

ton abschießt, wird eine Multiball-Funktion aktiviert. Letztere ist zwar auf zwei Kügelchen beschränkt, aber das ist immer noch eine mehr als bei den modernen Genrevertretern „Pinball Dreams“ bzw. „Pinball Fantasies“. Die Kugel geben dürfen sich bis zu vier Gam-

bler, denen eine Rüttel-Option (samt eventuellem Tilt), speicherbare Highscores und eine einstellbare Spielgeschwindigkeit zur Verfügung stehen. Gelegentlich bleibt der Ball zwar irgendwo „hängen“, doch diesen Bug können die real blinkenden Kneipenflipper bekanntlich genauso aufweisen.

Der Vollständigkeit halber sei hier noch kurz auf den 1989 von Loricel veröffentlichten Flipper „Pinball Magic“ hingewiesen, den einzig nennenswerten Konkurrenten, der zwischen unserem Zauberer und dem 1992 erschienenen „Pinball Dreams“ von 21st Century herauskam. Schon aus Altersgründen hat unser Klassiker die mit Abstand antiquierteste Grafik in dieser Reihe; dafür besitzt sein Digi-Sound echte Ohrwurmqualitäten, und die Geräuscheffekte (wie z.B. das hämische Lachen bei einem Ballverlust) sind ebenfalls toll gemacht. Das realistische Rollverhalten und die erstklassige Steuerung können sogar heute noch überzeugen – was sich nebenbei bemerkt auch mit einem A1200 nachprüfen läßt, falls man noch irgendwo ein Restexemplar dieses gelungenen Beispiels deutscher Programmierkunst aufstöbern sollte. (mm)

ZEITSPIEGEL

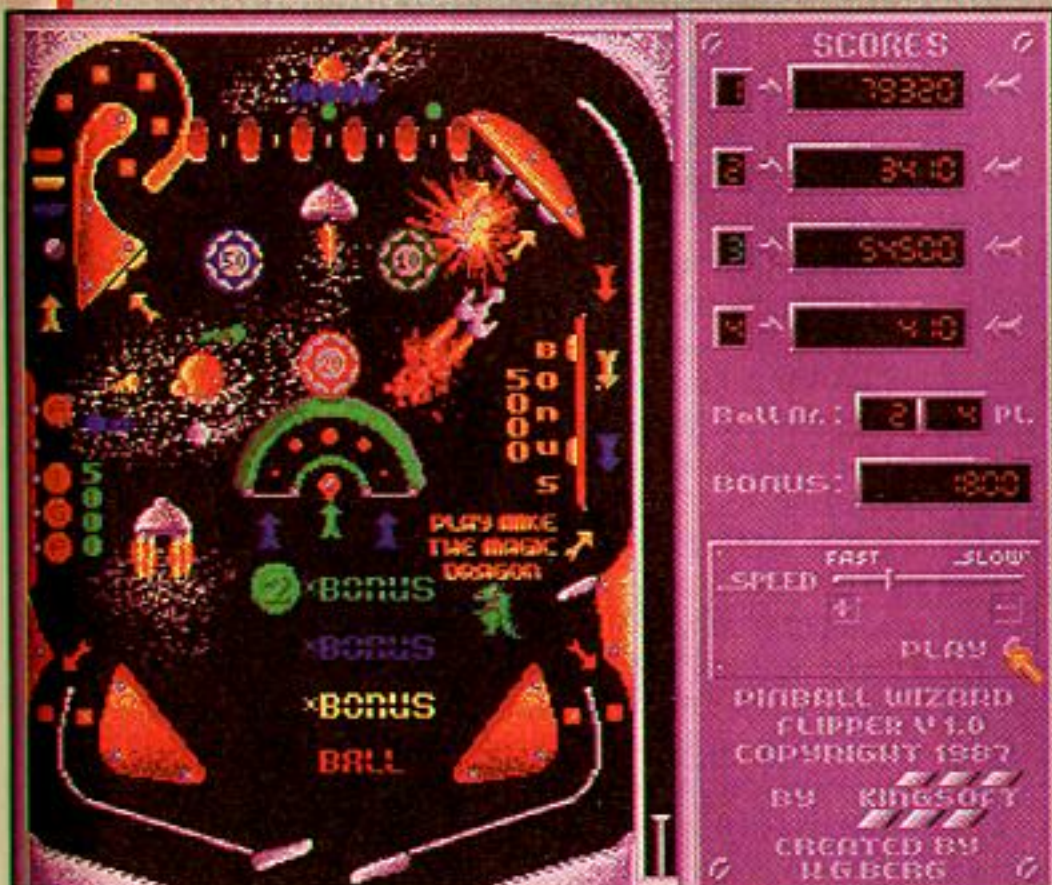
GESTERN

HEUTE

74% 62%

| | | |
|-----|------------|-----|
| 72% | GRAFIK | 39% |
| 60% | ANIMATION | 27% |
| 72% | MUSIK | 68% |
| 74% | SOUND-FX | 69% |
| 82% | HANDHABUNG | 74% |
| 74% | DAUERSPASS | 62% |

FÜR FORTGESCHRITTENE



Die Budget-Bühne



Police Quest II:

Dein Freund und Helfer?

Dune:

Nur Fliegen sind schöner!



Body Blows:

Auf diese Beine können Sie hauen...

Lethal Weapon:

Was willst du mit der Knarre, sprich?



Road Rash:

Dieses Motorrad würde Brück kaufen!

Great Courts II:

Ey, Steffi, haste dir die Haare färben lassen?



Es ist ja wirklich eine Qual mit der Wahl: Kaum liegt dieses Jahr ein Urnengang hinter uns, schon dräuen die nächsten am Horizont. Doch extra für alle Politikverdrossenen gibt es auch diesmal wieder unsere Budget-Highlights – da macht das Wählen (und Wühlen) noch Spaß!

Für kluge Köpfe

Die Extraportion Spaß wartet diesmal auf die Abenteurer unter Euch, haben sie der Sierra-Edition von Kixx XL doch ein beinahe reinrassiges Adventure-Special zu verdanken. Erster unter Gleichen wäre da **Larry II**; hier verspricht die Jagd nach der Traumfrau den Schwerenöter zunächst in eine Gameshow, dann auf das Traumschiff und schließlich auf eine sonnige Insel. Dieser noch wirklich witzige Teil der Serie ist samt deutscher Anleitung für 39,- DM zu haben; lediglich die Besitzer „großer“ Freundinnen (A2000, A3000, A4000) sollten dem Spiel vor dem Kauf erst mal probeweise unter den Rock schießen. Gleiche Bedingungen gelten für den zwar käuflichen, aber trotzdem vorbildlichen Cop Sonny Bonds aus **Police Quest II** sowie für die Hobby-Detektivin Laura Bow in **The Colonel's Bequest**. Der Abwechslung halber sei zum guten Schluß noch auf die halb abenteuerliche, halb strategische Budget-Düne **Dune** verwiesen, welche Soft Price derzeit für 49 Muscheln komplett deutsch in den Sand setzt. Die englische Version ist bei Hit Squad sogar schon für zehn Marker weniger zu haben; so oder so könnte das Harkonnen-Killen mit Zwo- bzw. Viertausendern problematisch werden.

Für flinke Finger

Wer keine Probleme mag, sollte vielleicht besser auf die brandneue Billig-Version des Prügelhits **Body Blows** von Team 17 zurückgreifen, denn hier darf jeder Amiga mit zumindest einem Megabyte unter der Haube mitraufen. Der astreine Kampfsport klettert samt deutscher Anleitung für 39 Treffer in den Ring. Komplette englisch zückt dagegen der Plattform-Aktionist **Lethal Weapon** die Waffe – dank Hit Squad zwar schon für 29,- DM, allerdings unter Umständen nicht auf Zwei- bis Viertausendern. **Road Rash** gehörte nun schon vor anderthalb Jahren nicht gerade zu den Berühmtheiten, originell fanden wir die Motorrad-Knüppelei aber doch. Zudem kriegt man wohl nirgendwo sonst einen Feuerstuhl für 39 Kohlen, weshalb sogar Hit Squads traditionell englische Anleitung verzeihlich ist. Für Zwei- und Dreitausender gibt der Hersteller übrigens keine Garantie, während das deutsch angeleitete **Great Courts II** aus UBI Softs neuer Budget-Reihe „Collectors“ bei Dreiern und Vierern sowie dem A500 Plus in den Break treten könnte. Ansonsten hält die betagte Tennissimulation auch heute noch das, was der Joker-Hit vor Jahren versprach. Last but not least kostet der Platz im Center Court inzwischen ja auch nur noch 29,- DM, und mit dieser frohen Botschaft wollen wir Euch in die Wahlkämpfe des Spätsommers entlassen. Aber nicht vergessen: Auch im Herbst ist für Spätfrohs wieder die Budget-Bühne erste Wahl! (jn)

Jedes Spiel nur 29.- DM

NUR SO
VORRAT

LANGE
REICHT!

CHUCK ROCK 2

NEU

KGB

NEU

THE HUMAN RACE

NEU

JACK NICKLAUS' GOLF

KICK OFF & EXTRA TIME

COLOSSUS CHESS

BLOODWYCH

T.V. SPORTS FOOTBALL

VIRTUAL WORLDS

NOCH
BILLIGER!

CHAMBERS OF
SHAOLIN

MERCENARY

HUNTER

19.90 DM

BESTELLCOUPON

☐ **Vorkasse** (Geld bzw. Scheck liegt bei!)
bitte plus 6.-DM für Porto! (+ 10.- DM Ausland)

☐ **Nachnahme** (Bezahlung beim Postboten)
nur im Inland möglich

- ☐ CHUCK ROCK 2
- ☐ KGB
- ☐ THE HUMAN RACE
- ☐ JACK NICKLAUS' GOLF
- ☐ KICK OFF & EXTRA TIME
- ☐ COLOSSUS CHESS
- ☐ BLOODWYCH
- ☐ T.V. SPORTS FOOTBALL
- ☐ VIRTUAL WORLDS

- ☐ CHAMBERS OF SHAOLIN
- ☐ MERCENARY
- ☐ HUNTER

Meine Adresse

Name:

Straße:

Plz/Ort:

Datum/

Unterschrift:

Bestelladresse

Hardware-Software
und noch mehr

**MANFRED
BERGLER**

Fodermayrstraße 24
80993 München
Fax: 089/140 16 24

Coupon bitte ausschneiden (bzw. fotokopieren) und einsenden. Oder an 089/1401624 faxen.

AJ

Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

| | | | |
|------------------------------------|-------|---------------------|--------------|
| 1869 für A1200 | 3/93 | Simulation | 86% |
| 1990 - Die 93er Edition | 5/93 | Simulation | 69% |
| A 320 Airbus (USA Edition) | 9/93 | Simulation | 66% |
| Abandoned Places 2 | 5/93 | Abenteuer | 66% |
| Action Sport | 4/93 | Compilation | mittel |
| Adventure Collection | 4/93 | Compilation | gut |
| Air Force Commander | 11/93 | Strategie | 37% |
| Alfred Chicken | 11/93 | Geschicklichkeit | 72% |
| Alfred Chicken für A1200 | 2/94 | Geschicklichkeit | 72% |
| Alfred Chicken für CD32 | 2/94 | Geschicklichkeit | 76% |
| Alien 3 | 3/93 | Action | 72% |
| Alien Breed | 1/93 | Action | 80% |
| Alien Breed II | 12/93 | Action | 72% |
| Alien Breed Spec. Ed. & Quack (CD) | 5/94 | Action | 73% |
| Ambermoon | 11/93 | Abenteuer | 85% |
| Ancient Art of War in the Skies | 7/93 | Strategie | 68% |
| Animation Classics Pack | 9/93 | Compilation | mittel |
| Anzotus für A 1200 | 12/93 | Sport | 91% |
| Apocalypse | 5/94 | Action | 85% |
| Arabian Nights | 5/93 | Action | 86% |
| Arabian Nights für CD32 | 1/94 | Action | 83% |
| Arcade Pool für A500 | 3/94 | Simulation | 60% |
| Arcade Pool für A1200 | 3/94 | Simulation | 62% |
| Armour Geddon II | 5/94 | Simulation | 44% |
| Arnie 2 | 11/93 | Action | 38% |
| Arx Regnandi | 4/93 | Simulation | 66% |
| Assassin Special Edition | 2/94 | Action | 85% |
| A-Train | 2/93 | Simulation | 77% |
| Aufschwung Ost | 1/94 | Strategie | 79% |
| AV-8B Harrier Assault | 2/93 | Simulation | 52% |
| B-17 Flying Fortress | 5/93 | Simulation | 70% |
| Ballistic Diplomacy | 9/93 | Strategie | 61% |
| Bard's Tale Construction Set | 2/93 | Abenteuer | 82% |
| Bart VS. The World | 4/93 | Verschiedenes | 42% |
| Batman Returns | 5/94 | Geschicklichkeit | 55% |
| BattleShip CD-I | 3/93 | Strategie | bestenfalls |
| Battle Team | 4/93 | Compilation | super |
| Beastlord | 12/93 | Abenteuer | 56% |
| Beavers | 5/93 | Geschicklichkeit | 62% |
| Beavers (CD) | 7/94 | Geschicklichkeit | 58% |
| Beneath a Steel Sky | 3/94 | Abenteuer | 87% |
| Best of the Best | 2/93 | Sport | 72% |
| Big 100 | 2/93 | Compilation | mittel |
| Big Game the Cowman | 1/93 | Geschicklichkeit | 54% |
| Big Sea | 4/94 | Simulation | 65% |
| Blind Brothers Comp Vol. 2 | 2/93 | Compilation | super |
| Blaster | 10/93 | Action | 57% |
| Blab | 10/93 | Geschicklichkeit | 57% |
| Bob's Bad Day | 11/93 | Geschicklichkeit | 77% |
| Body Blows | 4/93 | Sport | 83% |
| Body Blows Update | 7/93 | Sport | 84% |
| Body Blows Galactic | 12/93 | Sport | 80% |
| Body Blows Galactic für A 1200 | 12/93 | Sport | 84% |
| Brain Challenge | 9/93 | Brettspielumsetzung | 60% |
| Brian the Lion | 4/94 | Geschicklichkeit | 76% |
| Brian the Lion für A1200 | 7/94 | Geschicklichkeit | 78% |
| Breer Rabbit and the Wonderful | 3/93 | Verschiedenes | für Gold |
| Tar Baby CD-I | 5/94 | Sport | 72% |
| Bratall Football (CD) | 2/93 | Geschicklichkeit | 17% |
| Bouncing Bill | 2/94 | Geschicklichkeit | 78% |
| Bubble's Six | 2/94 | Geschicklichkeit | 78% |
| Bubble's Six (CD) | 5/94 | Geschicklichkeit | 78% |
| Bundes. Man. Prof. Update | 1/93 | Strategie | 89% |
| Bunny Bricks | 1/93 | Geschicklichkeit | 12% |
| Burning Rubber | 2/94 | Sport | 72% |
| Burntime | 10/93 | Abenteuer | 86% |
| Burntime für A1200 | 1/94 | Abenteuer | 86% |
| Campaign II | 1/94 | Simulation | 67% |
| Cannofodder | 12/93 | Strategie | 85% |
| Carnage | 3/93 | Sport | 29% |
| Casles II für CD32 | 2/94 | Strategie | 62% |
| Catvix | 4/93 | Geschicklichkeit | 60% |
| Chambers of ShaoLin für CD32 | 3/94 | Sport | 42% |
| Championship Manager '93 | 9/93 | Sport | 28% |
| Championship Manager Italia | 2/94 | Sport | 28% |
| Christoph Columbus | 2/94 | Simulation | 80% |
| Chuck Rock 2 | 4/93 | Action | 85% |
| Chuck Rock (CD) | 5/94 | Geschicklichkeit | 77% |
| Civilization für A1200 | 7/94 | Simulation | 80% |
| Climber | 7/94 | Geschicklichkeit | 29% |
| Clystron | 10/93 | Action | 19% |
| Cohort II | 5/93 | Strategie | 28% |
| Combat Air Patrol | 5/93 | Simulation | 69% |
| Combat Classics 2 | 2/94 | Compilation | super |
| Cool Spot | 2/94 | Geschicklichkeit | 81% |
| Cool World | 1/93 | Action | 38% |
| Cosmic Spacehead | 1/94 | Verschiedenes | 45% |
| Creatures | 3/93 | Geschicklichkeit | 70% |
| Creepers | 7/93 | Strategie | 73% |
| Crazy Sports Football | 12/93 | Sport | 71% |
| Crystal Kingdom Dizzy | 3/93 | Geschicklichkeit | 47% |
| Crystal Palace | 4/93 | Geschicklichkeit | 44% |
| Cyberpunk | 12/93 | Action | 44% |
| Cyberzark | 4/93 | Action | 52% |
| Dalek Attack | 1/93 | Action | 58% |
| Dangerous Streets | 4/94 | Action | 32% |
| Dangerous Streets für A500 | 5/94 | Action | 20% |
| Dangerous Streets für CD32 | 2/94 | Action | 44% |
| Dankere | 4/94 | Abenteuer | 80% |
| Dark Seed | 1/93 | Abenteuer | 79% |
| Das schmutzige Erbe | 7/93 | Abenteuer | 61% |
| Death or Glory | 5/94 | Abenteuer | 85% |
| D-Day | 1/93 | Simulation | 63% |
| Deep Core | 12/93 | Action | 57% |
| Deep Core für CD32 | 1/94 | Action | 50% |
| D/Generation für A1200 | 2/94 | Verschiedenes | 77% |
| Delivery Agent | 9/93 | Simulation | 66% |
| Dennis für A500 | 2/94 | Geschicklichkeit | 66% |
| Dennis für A1200 | 2/94 | Geschicklichkeit | 68% |
| Dennis für CD32 | 3/94 | Action | 70% |
| Der Allzweck-Koffer | 9/93 | Mixtur | mittel |
| Der Clout für A500 | 4/94 | Strategie | 85% |
| Der Clout für A1200 | 4/94 | Strategie | 86% |
| Der FunKoffer | 9/93 | Mixtur | gut |
| Der HiKoffer | 9/93 | Mixtur | super |
| Der Schatz im Silbersee | 3/94 | Abenteuer | 74% |
| Der Trainer | 7/94 | Sport | 80% |
| Desert Strike | 5/93 | Action | 85% |
| D/Generation für CD32 | 12/93 | Geschicklichkeit | 77% |
| Die Karawane der 7. Dynastie | 4/94 | Abenteuer | 51% |
| Die Renaissance in Florenz MM4/93 | 4/93 | Verschiedenes | bestenfalls |
| Die Siedler | 12/93 | Simulation | 91% |
| Die Story Machine: Galaxis MM4/93 | 4/93 | Verschiedenes | überliefert |
| Digital Dungeon | 3/93 | Abenteuer | 1,5% |
| Diggers für CD32 | 12/93 | Verschiedenes | 70% |
| Diggers für A 1200 | 12/93 | Verschiedenes | 70% |
| Dinosaur Detective Agency | 1/94 | Geschicklichkeit | 54% |
| Disposable Hero | 1/94 | Action | 81% |
| Disposable Hero (CD) | 3/94 | Action | 85% |
| Dithell in Space | 3/94 | Action | 34% |
| Dogfight | 11/93 | Simulation | 79% |
| Donk | 11/93 | Action | 70% |
| Donk (CD) | 5/94 | Geschicklichkeit | 60% |
| Doofus | 1/94 | Geschicklichkeit | 69% |
| Dragon's Lair II | 1/93 | Geschicklichkeit | 42% |
| Dracula | 7/94 | Action | 56% |
| Dreadnoughts | 3/93 | Strategie | 24% |
| Dreamland | 2/94 | Compilation | gut |
| Dream Team | 2/93 | Compilation | mittel |
| Dune II | 5/93 | Strategie | 80% |
| Dungeon Master | 2/93 | Compilation | gut |
| & Chaos Strikes Back | 12/93 | Simulation | 64% |
| Dynatech für A 1200 | 5/93 | Geschicklichkeit | 48% |
| Edd the Duck 2 | 3/94 | Action | 10% |
| Egginator | 5/93 | Sport | 91% |
| Elfmario | 4/94 | Action | 85% |
| Elite 2 - Frontier | 12/93 | Simulation | 91% |
| Elite II-Frontier (CD) | 5/94 | Simulation | 86% |
| Elysium | 10/93 | Strategie | 69% |
| Entity | 4/93 | Abenteuer | 64% |
| Erben des Throns | 1/93 | Strategie | 61% |
| Ernte der Sonne CD-I | 3/93 | Verschiedenes | für Funktion |
| Euro-Soccer | 2/93 | Sport | 52% |
| Espace from Cybercity CD-I | 3/93 | Action | bestenfalls |
| Excellent Games | 2/94 | Compilation | super |
| Eye of the Storm | 5/94 | Simulation | 60% |
| F1 | 1/94 | Sport | 68% |
| F-117 A Stealth Fighter 2.0 | 12/93 | Simulation | 85% |
| F17 Challenge | 10/93 | Sport | 57% |
| Falcon Collection | 2/93 | Compilation | super |
| Fantasy Dizzy | 2/94 | Geschicklichkeit | 62% |
| Fantasy Hit Collection | 2/93 | Compilation | gut |
| Fatman | 2/94 | Geschicklichkeit | 63% |
| Fatman für A1200 | 3/94 | Action | 60% |
| Fighter Duel | 1/93 | Simulation | 39% |
| Fill 'Em | 9/93 | Strategie | 66% |
| Fireforce für CD32 | 3/94 | Action | 27% |
| Firehawk | 7/93 | Action | 36% |
| Flashback | 1/93 | Abenteuer | 86% |
| Flies - Attack on Earth | 2/93 | Abenteuer | 68% |
| Fly Harder | 3/93 | Action | 34% |
| Formula 1 Grand Prix | 1/92 | Simulation | 85% |
| For President | 5/94 | Simulation | 19% |
| Frankenstein | 2/93 | Geschicklichkeit | 45% |
| Fury of the Furies | 2/94 | Strategie | 71% |
| Fury of the Furies (CD) | 7/94 | Strategie | 71% |
| Game Machine | 9/93 | Compilation | mittel |
| Gainforce | 3/93 | Action | 70% |
| Galactic Warrior Rats | 4/93 | Action | 62% |
| Gear Works | 10/93 | Strategie | 52% |
| Genesis | 1/94 | Simulation | 76% |
| Global Effect (CD) | 5/94 | Simulation | 9% |
| Global Gladiators | 9/93 | Action | 63% |
| Globule | 1/94 | Geschicklichkeit | 72% |
| Goal | 7/93 | Sport | 87% |
| Goblins 2 | 1/93 | Strategie | 72% |
| Goblins 3 | 1/94 | Abenteuer | 74% |
| Golden Oldies Jubilee CD-I | 3/93 | Verschiedenes | für Oldies |
| Grandson Classics | 2/94 | Compilation | mittel |
| Great British Golf MM | 4/93 | Sport | bestenfalls |
| Gunship 2000 | 1/93 | Simulation | 85% |
| Gunship 2000 für A1200 | 4/94 | Simulation | 85% |
| Hannibal | 7/93 | Strategie | 78% |
| Heimdal 2 | 7/94 | Abenteuer | 73% |
| Head Guns | 11/93 | Abenteuer | 72% |
| Huckleberry Hound | 12/93 | Geschicklichkeit | 22% |
| Human Race | 4/93 | Strategie | 85% |
| Humans (CD) | 7/94 | Strategie | 78% |
| Hyperion | 2/94 | Action | 52% |
| Imagers | 2/94 | Strategie | 48% |
| Imagers | 5/94 | Strategie | 62% |
| Impossible Mission 2025 | 5/94 | Geschicklichkeit | 62% |
| Indiana Jones IV | 1/93 | Abenteuer | 91% |
| Indy IV - The Actiongame | 1/93 | Action | 58% |
| Innocent until Caught | 3/94 | Abenteuer | 72% |
| International Karate für CD32 | 4/94 | Sport | 70% |
| International Rugby Challenge | 5/93 | Sport | 54% |
| International Truck Racing | 3/93 | Sport | 27% |
| Int. Open Golf Champ. | 10/93 | Sport | 39% |
| Ishar 2 | 9/93 | Abenteuer | 72% |
| Ishar für A1200 | 7/93 | Abenteuer | 69% |
| Ishar 2 für A 1200 | 12/93 | Abenteuer | 75% |
| Jack the Ripper | 10/93 | Verschiedenes | 71% |
| J. Pond 2 für A 1200 | 9/93 | Geschicklichkeit | 72% |
| J. Pond 2 Reboard I. CD 32 | 10/93 | Geschicklichkeit | 78% |
| J. Pond 3 Op. Starfish für A1200 | 5/94 | Geschicklichkeit | 75% |
| Jet Strike | 1/94 | Action | 19% |
| Joe & Mac: Cowman Ninja | 1/93 | Action | 70% |
| John Barnes European Football | 1/94 | Sport | 51% |
| Jonathan | 2/93 | Abenteuer | 88% |
| Jurassic Park für A1200 | 1/94 | Action | 65% |
| Kids Rule O.K. | 2/94 | Compilation | schwach |
| Killing Machine | 4/93 | Action | 55% |
| Kingmaker | 2/94 | Strategie | 17% |
| Kleinbild-Fotografie CD-I | 3/93 | Verschiedenes | ephemer |
| Krusty's Fun House | 3/93 | Geschicklichkeit | 70% |
| Labyrinth of Time für CD32 | 2/94 | Abenteuer | 58% |
| Lamborghini | 3/94 | Sport | 68% |
| Last Action Hero | 7/94 | Action | 44% |
| Legends of Valour | 1/93 | Abenteuer | 80% |
| Lemmings 2 | 3/93 | Strategie | 91% |
| Lemmings für CD32 | 2/94 | Strategie | 88% |
| Lemmings X-Act Pack | 2/93 | Compilation | super |
| Lethal Weapon | 1/93 | Action | 74% |
| Liberation | 4/94 | Abenteuer | 65% |
| Liberation für CD32 | 1/94 | Abenteuer | 64% |
| Lionheart | 1/93 | Action | 88% |
| Lothar Matthäus | 9/93 | Sport | 87% |
| Lulus III | 4/93 | Compilation | super |
| Lulus Trilogy (CD) | 5/94 | Sport | 70% |
| Mad TV | 1/92 | Simulation | 85% |
| Maelstrom | 7/93 | Strategie | 70% |
| Magie Boy | 12/93 | Geschicklichkeit | 65% |
| Manchester United | 5/94 | Sport | 70% |
| P.L. Champions | 5/93 | Geschicklichkeit | 66% |
| Marble Madness | 4/94 | Verschiedenes | 52% |
| Mario is Missing! | 2/94 | Geschicklichkeit | 69% |
| Mean Arenas für CD32 | 9/93 | Mixtur | schwach |
| Mega Collection | 2/94 | Strategie | 62% |
| Mega Motion | 9/93 | Mixtur | mittel |
| Mega Mix | 2/93 | Compilation | mittel |
| Menace Rat Mall | 4/93 | Action | 31% |
| Metal Law | 12/93 | Action | 68% |
| Metallic Power | 2/93 | Compilation | mittel |
| Mickey's Jigsaw Puzzle | 5/93 | Strategie | 37% |
| Mickey's Memory Challenge | 5/93 | Strategie | 37% |
| Microcosm für CD32 | 3/94 | Action | 66% |
| Micro Machines | 10/93 | Sport | 81% |
| Missiles over Xerion | 3/94 | Action | 62% |
| Monopoly | 9/93 | Brettspielumsetzung | 61% |
| Moon City | 4/94 | Strategie | 45% |
| Morph | 9/93 | Geschicklichkeit | 74% |
| Morph für A 1200 | 12/93 | Geschicklichkeit | 76% |
| Morph für CD32 | 12/93 | Geschicklichkeit | 88% |
| Mortal Kombat | 1/94 | Sport | 79% |
| Mr. Nutz | 1/94 | Geschicklichkeit | 85% |
| Musical CDTV | 3/93 | Verschiedenes | bestenfalls |
| Napoleonic | 9/93 | Compilation | schwach |
| Naughty Ones | 3/94 | Action | 70% |
| Nick Faldo's Champ. I. CD32 | 4/94 | Sport | 80% |
| Nick Faldo's Golf | 2/93 | Sport | 77% |
| Nicky 2 | 9/93 | Action | 68% |
| Nigel Mansell | 1/93 | Sport | 66% |
| Nigel Mansell's W.C. F.A. 1200 | 5/93 | Sport | 70% |
| Nigel Mansell's W.C. für CD32 | 1/94 | Sport | 70% |
| Nippon Sales Inc. | 10/93 | Abenteuer | 58% |
| No. 2 Collection | 4/93 | Compilation | gut |
| Now that's what I call Games 1 | 2/94 | Compilation | mittel |
| Now that's what I call Games 2 | 2/94 | Compilation | mittel |
| Odysee | 9/93 | Abenteuer | 46% |
| One Step Beyond | 10/93 | Strategie | 69% |
| Oscar | 10/93 | Geschicklichkeit | 78% |
| Oscar für CD32 | 12/93 | Geschicklichkeit | 70% |
| Overdrive | 11/93 | Sport | 73% |
| Overkill | 11/93 | Action | 66% |
| Overkill für CD32 | 12/93 | Action | 72% |
| Palm Springs Open CD-I | 3/93 | Sport | bestenfalls |
| Penhouse Hot Numbers | 4/93 | Strategie | 28% |
| Penhouse Hot Number | 2/94 | Strategie | 21% |
| Deluxe F. A500 | 2/94 | Strategie | 30% |
| Deluxe F. A1200 | 2/94 | Strategie | 30% |
| Perfection | 3/94 | Abenteuer | 72% |
| Pinkball Fantasies für CD32 | 12/93 | Simulation | 84% |
| Pinkball Fantasies für A1200 | 1/94 | Simulation | 84% |
| Piracy on the High Seas | 2/93 | Abenteuer | 53% |
| Pirates Gold für CD32 | 2/94 | Abenteuer | 85% |
| Pizza Connection | 2/94 | Simulation | 88% |
| Populous II Plus | 2/93 | Compilation | gut |
| Premier Division | 1/94 | Sport | 17% |
| Premier Manager | 3/93 | Sport | 72% |
| Premier Manager 2 | 11/93 | Sport | 65% |
| Prey - An Alien | 3/94 | Verschiedenes | 37% |
| Encounter für CD32 | 11/93 | Sport | 41% |
| Prime Mover | 5/94 | Action | 69% |
| Project X & F 17 Challenge (CD) | 3/94 | Action | 82% |
| Puggsy | 4/93 | Compilation | schwach |
| Quatro Power | 11/93 | Geschicklichkeit | 77% |
| Quoka | 4/93 | Compilation | mittel |
| Raving Mad | 7/93 | Simulation | 60% |
| Reach for the Skies | 5/94 | Strategie | 28% |
| Real Genius | 1/93 | Simulation | 62% |
| Reflexity | 3/94 | Simulation | 35% |
| Reunion | 4/93 | Action | 35% |
| Robin Hood Legend Quest | 12/93 | Strategie | 58% |
| Rules of Engagement | 3/93 | Verschiedenes | bestenfalls |
| Sandy's Zirkus Abenteuer CD-I | 2/93 | Geschicklichkeit | 48% |
| Santa's Xmas Caper | 2/94 | Action | 73% |
| Second Samurai | 4/94 | Action | 71% |

AMIGA MONEY & STEUER FUCHS '93 PROFESSIONAL

USER CLUB

Geld regiert die Welt

Wer am Ende des Geldes immer noch zuviel Monat vor sich hat, sollte sich mal diese beiden Finanzprogramme von Oase zur Brust nehmen – es könnte sich lohnen!

AMIGA MONEY

Sämtliche monetären Daten einer Person, Firma oder eines Vereins können mit dieser digitalen Finanzverwaltung in verschiedene Konten, Bereiche und Kategorien eingeteilt und erfaßt werden. Letztlich soll ein umfassender Überblick zur gegenwärtigen und zukünftigen Finanzsituation dabei entstehen, ganz egal, ob man nun bloß ein Haushaltsbuch führen oder ein mittleres Vermögen

verwalten will. Obwohl sich das Programm nahezu jedem Einsatzzweck anpassen läßt und eine unglaubliche Fülle von Funktionen enthält, sind keine besonderen Vorkenntnisse nötig – man darf bloß nicht darüber erschrecken, daß alle Eintragungen (mit der Ein-

STEUER FUCHS '93 PROFESSIONAL

gabe von Datum, Klient, Betrag und einem kurzen Memo) in der Form von Buchungssätzen erfolgen. Auch regelmäßige oder anstehende Zahlungen stellen kein Problem dar und werden automatisch am Fälligkeitstag in den Datenbestand eingerechnet.

Optisch herrscht Funktionalität pur, immerhin kann der Zahlensalat in Form von aussagekräftigen Torten-, 3D- oder Balkendiagrammen dargestellt werden. Die Steuerung per Maus und Pulldown-Menüs

SteuerFuchs pro '93 1.7 © 1992-94 BrisoSoft

Hauptformular Seite 1

Unterhalt für bedürftige Personen Name, Anschrift, Beruf, Familienstand der Person

95 Schalk-Golodkowski, Tegernsee, Unschuldslamm

Hatte jemand Anspruch auf einen Kinderfreibetrag für diese Person? ☐ Nein ☒ Ja Verwandtschaftsverhältnis zu dieser Person Geb. Datum

96 Leiden 01.04.89

Aufwand für von - bis Art und Grund der Unterhaltsleistung

97 18.01. - 01.02. 600000,- Veranlassung

Diese Person Bruttolohn Renten andere Einkünfte, Bezüge, Vergütungen

98 hatte in U. 7000000,- 800000,- 4500000,-

Zeitraum außerhalb des U.-Zeitraums

99 Zeitraum ☒ in diesem Haushalt ☒ in einem anderen Haushalt Blocklisten

Zur Unterhalt dieser Person haben auch beigetragen

100 Banken, Firmen, Politiker

Ausbildungsfreibetrag Vorname und Familienstand des Kindes

101 Willy Wendehals

...hier ist sie geblieben!

Wer die alljährliche Steuererklärung immer noch vor sich her schiebt, kann sie mit Hilfe dieses steuerlich abzugsfähigen Tools bequem nachholen. Am Screen erscheinen die originalen Steuerformulare, am rechten Bildrand befindet sich eine Iconleiste. Seine Daten gibt man direkt in die Formblätter ein, wobei neben sämtlichen Anlagen (N, KSO etc.) auch eine Splittingtabelle und ähnliche Statistiken zum Lieferumfang gehören. Und bei Schwierigkeiten darf jederzeit auf eine Online-Hilfe und den eingebauten Taschenrechner zugegriffen werden. Darüber hinaus erscheint bei logischen oder formalen Fehlern sofort ein entsprechender Hinweis, und als besonderes Bonbon schluckt der Steuer Fuchs auch die mit Hilfe von Amiga Money ermittelten Zahlen. Sobald der ganze Krem-

HD-Installation ist hier wie dort möglich, und als Schreibbüro tut's jeder Amiga; nur im Falle von Amiga Money muß er mindestens 1 MB RAM haben. (md)

Amiga Money

Flexibler und leistungsfähiger Finanzmanager.

Preis: ca. 99,- DM

Bezug: Wolf Software, Tel.: 02547/1253

Steuer Fuchs '93 Professional

Nützliches Tool für die jährliche Steuererklärung.

Preis: ca. 89,- DM

Bezug: Wolf Software, Tel.: 02547/1253

Sag mir, wo die Kohle ist...

verwalten will. Obwohl sich das Programm nahezu jedem Einsatzzweck anpassen läßt und eine unglaubliche Fülle von Funktionen enthält, sind keine besonderen Vorkenntnisse nötig – man darf bloß nicht darüber erschrecken, daß alle Eintragungen (mit der Ein-

klappt einwandfrei, dazu gibt's einen integrierten Taschenrechner, einen Editor zum richtigen Bedrucken von (z.B. Überweisungs-) Formularen sowie eine Online-Hilfe. Ebenfalls möglich ist die Konvertierung der Daten ins PC-Format.

Ergebnisse: 33. Spieltag

| | | |
|------------------|------------------|-----|
| Might & Matschig | – FC JOKER | 1:2 |
| Un. Hofftschwer | – Opafun | 2:1 |
| Maniac Menschen | – Dragonfight | 7:1 |
| Wurm. Wolfshreck | – Battle Kumpans | 3:2 |
| AMS | – Austerwitz | 1:0 |
| Indianerbones | – Hammerfoot | 0:1 |
| Bodo Tiltner | – Blue Beiß | 2:0 |
| Langohrer SK | – Bummico | 2:2 |
| Hardball Killers | – Raschmehr | 0:3 |
| Berlin East/West | – Playpower | 2:0 |

Schon der alte Torschützenkönig Clausewitz wußte, daß Angriff die beste Verteidigung ist – und tatsächlich gelang es uns (bzw. Euch), die mächtig Matschigen durch eine ziemlich aggressive Aufstellung mit 1:2 in die Knie zu zwingen!

Die Joker-Tabelle

| Mannschaft | Punkte | Tore |
|----------------------|--------|-------|
| 1) Un. Hofftschwer | 48:18 | 84:48 |
| 2) Maniac Menschen | 46:20 | 82:43 |
| 3) Hammerfoot | 46:20 | 76:47 |
| 4) Opafun | 43:23 | 81:43 |
| 5) Berlin East/West | 42:24 | 71:45 |
| 6) Blue Beiß | 41:25 | 62:42 |
| 7) FC JOKER | 41:25 | 70:54 |
| 8) Might & Matschig | 40:26 | 70:50 |
| 9) Bummico | 38:28 | 67:45 |
| 10) Battle Kumpans | 36:30 | 66:48 |
| 11) Raschmehr | 36:30 | 67:54 |
| 12) Langohrer SK | 32:34 | 50:60 |
| 13) Bodo Tiltner | 30:36 | 56:53 |
| 14) Austerwitz | 24:42 | 49:72 |
| 15) Wurm. Wolfshreck | 24:42 | 48:71 |
| 16) Playpower | 23:43 | 45:67 |
| 17) AMS | 21:45 | 37:72 |
| 18) Indianerbones | 20:46 | 37:94 |
| 19) Hardball Killers | 15:51 | 30:87 |
| 20) Dragonfight | 14:52 | 33:85 |

Und das noch dazu auswärts im Schlammputzen-Stadion unserer Kaarster Gegenspieler! Der Preis des Sieges: Brork (ein Hoch auf den neuen alten König der gelben Karten). Nettelbeck und Celal sahen das Gelbe im Auge, äh, in der Hand des Schiris – ersterer wegen fortgesetzten Keulens, letztere, weil die faulen Kerle ihre Tore mit einer Selbstschußanlage erzielen wollten. Celal gelang es sogar einmal, und weil der DFB gerade Besseres zu tun hatte, wurde die Begegnung trotz aller Proteste seitens der Machos nicht annulliert. Die beiden übrigen Treffer kullerte Oskar im Halbschlaf ins Gehäuse...

Technisch gesehen habt Ihr uns vollen Einsatz (100 Prozent) abverlangt, der freilich auch nichts an der zunehmenden Schwindsucht unseres Geldbeutels (läppische 12.000 Märker) ändern konnte – wogegen die Bank nach wie vor einen Schuldschein in Höhe von 250.000 Möpsen gegen uns in der Hand hat. Aber nächstes Mal spielen wir ja wieder im heimischen Grasbrunn gegen die Elf von Wurmatia Wolfshreck, was uns sowohl ein paar Kröten wie auch einen neuerlichen Sieg einbringen sollte. Vorausgesetzt natürlich, Ihr macht Euch so

fleißig wie bisher über die Beantwortung unserer sieben Fragen her:

1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?

2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!

3) Im Transfermarkt treiben sich nur ein paar superteure Weltklassemannschaften herum, die wir uns so oder so nicht leisten könnten – forget it!

4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?

5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?

6) Wie hoch soll der durchschnittliche Eintrittspreis (derzeit 12.– DM) liegen?

7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen (höchstens weitere 250.000 DM) oder abbezahlen?

Eure Antworten sollten uns wie gewohnt auf einem Postkärtchen zufliegen; sie werden dann genauestens ausgezählt und die

Paarungen: 34. Spieltag

| | |
|-----------------|--------------------|
| FC JOKER | – Wurm. Wolfshreck |
| Bummico | – Hardball Killers |
| Hammerfoot | – Bodo Tiltner |
| Opafun | – Indianerbones |
| Austerwitz | – Berlin East/West |
| Un. Hofftschwer | – Maniac Menschen |
| Raschmehr | – AMS |
| Blue Beiß | – Might & Matschig |
| Playpower | – Dragonfight |
| Battle Kumpans | – Langohrer SK |

so ermittelten Daten in den Futtertrough unseres Fußballmanager-Programms verfrachtet. Kollege Computer rechnet wie immer blitzschnell alle Ergebnisse aus, und Kollege Redakteur informiert Euch im

Das Spielfeld

Gegner

| | | | | |
|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |

FC Joker

nächsten Heft brandaktuell über die Lage des Vereins. Damit Ihr auch tatsächlich massenhaft schreibt, stellt Kollegin Fortuna übrigens wieder eine Reihe von goilen Preisen zur Verfügung, die unter allen Einsendern verlost werden:

1 x Heimdall 2
1 x Joker-Jogger
1 x Joker-Watch
1 x Joker-Shirt

Tja, damit nun alles gut über die Bühne geht, solltet Ihr abgesehen von unserer nachstehenden Adresse Euren Absender nicht vergessen und den Kollegen Postboten mit einer original-tele-komischen Briefmarke glücklich machen. Alsdann, Kollegen!

Joker Verlag
„Kicker Cup“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Mannschaftsaufstellung

| Nr. | Spieler | Art | letzte Pos. | Stärke | Wert(DM) |
|-----|---------------|-----|-------------|--------|----------|
| 1) | Brork | Tor | 28 | 35 | 180.000 |
| 2) | Wunderlich | Tor | – | 26 | 150.000 |
| 3) | Schlimmel | Abw | 23 | 52 | 470.000 |
| 4) | Joker | Abw | 22 | 15 | 190.000 |
| 5) | Nettelbeck | Abw | 24 | 29 | 220.000 |
| 6) | Freckmann | Abw | – | 13 | 60.000 |
| 7) | Stockbischler | Mit | 16 | 33 | 250.000 |
| 8) | Ponikwar | Mit | – | 15 | 260.000 |
| 9) | Regnet | Mit | 14 | 36 | 220.000 |
| 10) | Celal | Mit | 12 | 21 | 190.000 |
| 11) | Mogenauer | Mit | 20 | 32 | 250.000 |
| 12) | M. Labiner | Mit | 8 | 54 | 290.000 |
| 13) | Dzierzynski | Ang | 2 | 24 | 140.000 |
| 14) | Stein | Ang | 3 | 2 | 100.000 |
| 15) | B. Labiner | Ang | – | 23 | 230.000 |

Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: (08142) 59640 Fax: 54654

BESTELLANNAHME: MO. - DO. 9⁰⁰-18⁰⁰, FR. 9⁰⁰-17⁰⁰
„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)
1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE“

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo. - Fr. 9⁰⁰-13⁰⁰ + 13³⁰-18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰-12⁰⁰ Uhr

AMIGA

| | |
|--|-------|
| 1889 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB | 85,90 |
| 1990 - DIE 83ER EDITION - POLITISIMUL. KD. 1 MB | 34,90 |
| ALFRED CHICKEN DT. ANL. | 49,90 |
| ALIEN 3 DT. ANL. | 59,90 |
| ALIEN BREED 2 DT. ANL. | 54,90 |
| ANCIENT ART OF WAR IN SKIES DT. ANL. 1 MB | 69,90 |
| ANSTOSS KOMPL. DT. 1 MB ASO/PLUS/2000 | 69,90 |
| ANSTOSS WORLD CUP EDITION SCENERY | 54,90 |
| APOCALYPSE DT. ANL. 1 MB | 49,90 |
| AUF SCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB | 65,90 |
| AWARD WINNERS 2 KOMPL. INCL. ELITE / JIMMY WIL. SNOOKER / ZOO / SENSIBLE SOCCER DT. ANL. | 69,90 |

BENEATH STEEL SKY

KOMPL. DEUTSCH 1 MB

65,90

| | |
|---|-------|
| BATMAN RETURNS DT. ANL. | 39,90 |
| BATTLETEAM (BATTLESLIDE & DATA) DT. 1 MB | 69,90 |
| BATTLESLIDE DATA DISK NO. 2 DT. ANL. | 49,90 |
| BATTLETOADS DT. ANLEITUNG | 39,90 |
| BEAVERS DT. ANL. | 65,90 |
| BIG SEA KOMPL. DT. 1 MB | 65,90 |
| BLOB DT. ANL. | 59,90 |
| BLUE & THE GRAY DT. ANL. 1 MB | 65,90 |
| BOSS BAD BAY DT. ANL. | 59,90 |
| BODY BLOWS GALACTIC DT. ANL. 1 MB | 55,90 |
| BRIAN THE LION DT. ANLEITUNG | 54,90 |
| BUNDESIGA MANAGER PRO 2.0 KOMPL. DT. 1 MB | 69,90 |
| BURNING RUBBER | 54,90 |
| BURNTIME KOMPL. DT. ASO/A2000 | 69,90 |
| CAMPION II 1 MB | 69,90 |
| CANNONFOODER DT. ANLEITUNG 1 MB | 59,90 |
| CLIFFHANGER DT. ANL. | 39,90 |
| COMBAT AIR PATROL DT. ANL. 1 MB | 65,90 |
| COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS / SILENT SERVICE 2/F 19 STEALTH FIGHTER | 69,90 |
| COOL SPOT DT. ANL. | 54,90 |
| COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 1 MB | 54,90 |
| CRASH DUMMIES DT. ANLEITUNG | 39,90 |

DARKMERE

KOMPL. DT. 1 MB

65,90

| | |
|--|--------|
| DANGEROUS STREETS DT. ANLEITUNG | 49,90 |
| DAS SCHWARZE AUG: DISK 1 MB KOMPL. DT. | 79,90 |
| DELUXE PAINT 4.5 AGA KOMPL. DT. 1 MB | 109,90 |
| DENNIS DT. ANL. | 49,90 |

DEATH OR GLORY

KOMPL. DEUTSCH 1 MB

89,90

| | |
|--|-------|
| DER CLOU KOMPL. DT. 1 MB | 75,90 |
| DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. 1 MB * | 89,90 |
| DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1 MB | 69,90 |
| DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG | 49,90 |
| DOOFUS DT. ANL. | 54,90 |
| DRACULA DT. ANL. | 39,90 |
| DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB | 59,90 |
| ELFMANIA DT. ANL. | 54,90 |
| ESHOOCKEY MANAGER LIMITED EDITION KPL. DT. | 59,90 |
| ELITE 2 - FRONTIER - KOMPL. DT. 1 MB | 59,90 |
| EMPIRE SOCCER DT. HANDBUCH 1 MB | 59,90 |

HEIMDALL II

KOMPL. DT.

65,90

| | |
|--|-------|
| EXCELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2 / JAMES POND 2 / ARCHER MC LEANS POOL / SHUTTLE | 69,90 |
| EYE OF THE BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB | 85,90 |
| F1 - DOMARK - DT. HANDBUCH | 59,90 |
| FANTASTIC DIZZY | 49,90 |
| FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB | 65,90 |
| GLOBDOLE DT. ANLEITUNG 1 MB | 54,90 |

K 240

- UTOPIA II - DT. ANLEITUNG

55,90

| | |
|---------------------------------------|--------|
| GOBLINS 2 KOMPL. DT. 1 MB | 65,90 |
| GOBLINS 3 KOMPL. DT. 1 MB | 75,90 |
| HANSE DE LUXE KOMPL. DT. | 45,90 |
| HIPED GUNS DT. ANL. | 65,90 |
| HISTORY LINE 1014 - 1018 DT. 1 MB | 79,90 |
| IMPOSSIBLE MISSION 2025 DT. ANLEITUNG | 69,90 |
| INNOCENT UNTIL CAUGHT DT. ANL. 1 MB | 75,90 |
| JONATHAN KOMPL. DT. 1 MB | 79,90 |
| JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB | 69,90 |
| KICK OFF 31 KOMPL. DEUTSCH 1 MB | 49,90 |
| KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1 MB | 79,90 |
| LAMBORGHINI DT. ANL. | 49,90 |
| LAST ACTION HERO DT. ANL. | 39,90 |
| LIBERATION DT. ANL. | 59,90 |
| LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL | 100,00 |
| LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB | 75,90 |

MR. NUTZ

DT. ANL.

59,90

| | |
|--|-------|
| LOTHAR MATTHAEUS DT. ANL. 1 MB | 65,90 |
| MAGIC BOY DT. ANLEITUNG | 59,90 |
| MANCHESTER UNITED PREMIERE LEAGUE KOM. DT. | 59,90 |
| MEAN ARENAS | 49,90 |
| MICRO MACHINES DT. ANL. | 49,90 |
| MISSILES OVER XERION DT. ANL. 1 MB | 55,90 |

AMIGA

| | |
|-----------------------|-------|
| MONOPOLY KOMPL. DT. | 49,90 |
| NAUGHTY ONES DT. ANL. | 49,90 |
| NIPPON SAFES DT. ANL. | 54,90 |

PIZZA CONNECTION

KOMPL. DEUTSCH 1 MB

85,90

| | |
|--|-------|
| ONE STEP BEYOND DT. ANL. | 54,90 |
| PATRIZER KOMPL. DT. 1 MB | 75,90 |
| PENTHOUSE HOT NUMB. DELUXE DT. ANL. 1 MB | 59,90 |
| PERFEKTION DT. ANL. 1 MB | 65,90 |
| PINBALL SPECIAL EDITION INCL. PINBALL DREAMS & FANTASIES DT. ANL. 1 MB | 69,90 |

STARLORD

KOMPL. DEUTSCH

79,95

| | |
|--|-------|
| PUGGSY DT. ANL. 1 MB | 59,90 |
| S.U.B. KOMPL. DT. 1 MB * | 59,90 |
| SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB | 65,90 |
| SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL DT. ANL. | 44,90 |

SIERRA SOCCER

KOMPL. DEUTSCH 1 MB

39,90

| | |
|------------------------------------|-------|
| SIM CITY / LEMMINGS KOMPL. | 65,90 |
| SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB | 75,90 |
| SKIDMARKS DT. ANL. 1 MB | 54,90 |

SPACEWARD HO!

KOMPL. DT.

75,90

| | |
|----------------------------------|-------|
| SOCCER KID DT. ANL. | 65,90 |
| SOFTWARE MANAGER KOMPL. DT. 1 MB | 79,90 |
| SUBURBAN COMMANDO DT. ANLEITUNG | 49,90 |
| SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB | 65,90 |

RUESSELSHEIM (DETROIT)

KOMPL. DT.

59,90

| | |
|--|-------|
| TERMINATOR 2 - JUDGEMENT DAY - DT. ANL. 1 MB | 54,90 |
| THEATRE OF DEATH DT. ANLEITUNG 1 MB | 59,90 |
| TORNADO DT. HANDB. 1 MB | 65,90 |
| TOTAL CARNAGE - THE ULTIMATE BATTLE - DT. ANL. | 54,90 |
| TRAPS & TREASURES DT. ANL. | 69,90 |

U.F.O. - ENEMY UNKNOWN -

KOMPL. DT. 1 MB *

69,90

| | |
|--|-------|
| URIDIUM II DT. ANL. 1 MB | 49,90 |
| X-MAS LEMMINGS DT. ANL. 1 MB | 39,90 |
| WINTER OLYMPICS DT. ANL. 1 MB | 59,90 |
| WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB | 29,90 |
| WORLD CUP COMPILATION INCL. GOAL/STRIKER/SENS. SOCCER/CHAMP. MANAGER | 59,90 |
| ZEPPELIN - GIANTS OF THE SKY - KOMPL. DT. 1 MB * | 79,90 |

AMIGA Sonderposten

| | |
|-----------------------------------|-------|
| A-TRAIN 1 MB | 39,90 |
| ADRENALYN | 9,90 |
| ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB | 29,90 |
| ANOTHER WORLD DT. ANL. | 34,90 |
| AMNOS | 9,90 |
| ARCADE POOL DT. ANL. | 24,90 |
| ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL. | 29,90 |
| AVES HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH | 24,90 |
| BARDS TALE 3 1 MB | 19,90 |
| BATMAN THE MOVIE DT. ANL. | 9,90 |

B 17 FLYING Fortress

- MICROPROSE - 1 MB

29,90

| | |
|---------------------------------------|-------|
| BATTLESQUADRON | 19,90 |
| BATTLETECH 1 | 19,90 |
| BIG NOSE THE CAVE MAN | 29,90 |
| BIRDS OF PREY | 34,90 |
| BLACK CRYPT 1 MB | 29,90 |
| BODY BLOWS DT. ANLEITUNG | 29,90 |
| BRUTAL/CRAZY SPORTS FOOTBALL DT. ANL. | 29,90 |

DOG FIGHT

- MICROPROSE - DT. HANDBUCH 1 MB

39,90

| | |
|---------------------------------------|-------|
| BUBBA N STIX DT. ANLEITUNG 1 MB | 34,90 |
| BUDORIAN | 29,90 |
| CADAVERS & PAY OFF DT. ANL. | 35,90 |
| CAMPION I KOMPL. DEUTSCH 1 MB | 19,90 |
| CHAMPIONSHIP MANAGER 93 | 19,90 |
| CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB | 39,90 |
| CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK - | 29,90 |
| COLORNELS BEQUEST - SIERRA - DT. ANL. | 34,90 |
| CRAZY CAIS 3 DT. ANL. | 24,90 |
| CRUISE FOR A CORPS DT. ANL. 1 MB | 29,90 |
| CURSE OF ENCHANTIA DT. HANDBUCH 1 MB | 29,90 |
| CYBERPUNK DT. ANL. | 19,90 |
| CYCLES - MOTORRADRENNEN - | 29,90 |

AMIGA Sonderposten

| | |
|---|-------|
| DRAGONS LAIR 3 DT. ANLEITUNG 1 MB | 19,90 |
| DREAM TEAM COMPILATION INCL. SIMPSONS / WWF WRESTLING / TERMINATOR 2 DT. ANL. | 29,90 |
| DUNE I KOMPL. DEUTSCH 1 MB | 34,90 |
| EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL. | 19,90 |
| EPIC KOMPL. DT. | 29,90 |
| EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB | 39,90 |
| F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB | 29,90 |
| F19 STEALTH FIGHTER DT. ANL. 1 MB | 34,90 |
| F29 RETALIATOR | 29,90 |

F 117 A NIGHTHAWK

DT. HANDBUCH 1 MB

39,90

| | |
|---------------------------------|-------|
| GEM J* | 9,90 |
| GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB | 29,90 |
| GOBLINS I KOMPL. DEUTSCH 1 MB | 29,90 |
| GRAHAM TAYLOR SOCCER | 19,90 |

GENESIA

29,90

| | |
|---------------------------------|-------|
| GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE - | 24,90 |
| GREAT COURTS 2 DT. ANL. 1 MB | 29,90 |
| GUNBOAT - ACCOLADE - 1 MB | 29,90 |

GOAL DINO DINIS

DT. ANLEITUNG

29,90

| | |
|--|-------|
| HARD NOVA | 19,90 |
| HERO QUEST | 19,90 |
| HOCK | 29,90 |
| HUMANS 1 MB | 29,90 |
| HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS. | 19,90 |

ISHAR 2

KOMPL. DEUTSCH 1 MB

29,90

| | |
|--|-------|
| INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT. | 35,90 |
| INDIANA JONES 4 - LAST CRUSADE - KPL. DT. 1 MB | 54,90 |
| INDIANAPOLIS 500 | 29,90 |
| INVEST KOMPL. DT. 1 MB | 19,90 |
| JAGUAR XJ 220 | 20,90 |
| JIMMY WHITE SNOOKER | 34,90 |
| JOHN MADDEN FOOTBALL 1 MB | 29,90 |
| KINGS QUEST I DT. ANL. 1 MB | 19,90 |
| KINGS QUEST 4 DT. ANLEITUNG | 29,90 |
| LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT. 1 MB | 39,90 |
| LEISURE SUIT LAFFRY I DT. ANL. 1 MB | 29,90 |
| LORD OF THE RINGS KOMPL. DT. 1 MB | 19,90 |

LOTUS TRILOGY 1-3

DT. ANLEITUNG

34,90

| | |
|--|-------|
| LOTUS TURBO CHALLENGE 2 | 19,90 |
| M1 TANK PLATOON DT. ANL. 1 MB | 34,90 |
| MAD TV KOMPL. DT. 1 MB | 39,90 |
| MANHUNTER NEW YORK | 29,90 |
| MIDWINTER 2 - FLAMES OF FREEDOM - 1 MB | 19,90 |
| MIG 29 SUPERFLORUM | 34,90 |
| MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB | 54,90 |
| MONSTERBUSINESS | 9,90 |

MONSTERPACK VOL 2.

INCL. BEAST 2 / KILLING GAME SHOW / AWESOME

29,90

| | |
|--|-------|
| NICK FALDOS GOLF KOMPL. DEUTSCH 1 MB | 19,90 |
| OPERATION STEALTH | 34,90 |
| PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE 2 - 1 MB | 29,90 |
| PANZA KICK BOXING DT. ANL. | 29,90 |
| PAPERBOY II DT. ANL. | 19,90 |
| PICTIONARY | 29,90 |
| PIRATES DT. ANL. | 29,90 |
| POLICE QUEST 1 1 MB | 34,90 |
| POLICE QUEST 2 - SIERRA - DT. ANL. | 34,90 |
| POPULOUS INCL. PROMISED LANDS | 29,90 |
| POWERMONGER INCL. WW DATA DISK | 29,90 |
| PREMIER MANAGER 1 MB | 19,90 |
| PREMIER MANAGER 2 1 MB | 29,90 |

PRIME MOVER

DT. ANLEITUNG

34,90

| | |
|---|-------|
| PRINCE OF PERSIA | 29,90 |
| PUSH OVER | 19,90 |
| QUEST FOR GLORY I DT. ANL. 1 MB | 35,90 |
| QUEST FOR GLORY 2 - SIERRA - DT. ANL. | 39,90 |
| RICK DANGEROUS 2 DT. ANL. | 9,90 |
| RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 1 MB | 19,90 |
| RVF HONDA DT. ANL. | 29,90 |
| SECRET OF MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. 1 MB | 39,90 |
| SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. | 34,90 |
| SM ANT | 34,90 |

SIM LIFE

ASO/AO/A2000 KOMPL. DEUTSCH 1 MB

29,90

| | |
|--------------------------|-------|
| SIM EARTH 1 MB | 34,90 |
| SPACE CRUSADE 1 MB | 19,90 |
| SPACE HULK DT. ANL. 1 MB | 39,90 |

AMIGA Sonderposten

| | |
|--------------------------------------|-------|
| SPACE M.A.X. KOMPL. DT. 1 MB | 24,90 |
| SPACE QUEST 1 - SIERRA - | 29,90 |
| SPEEDBALL 2 DT. ANL. | 29,90 |
| STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB | 19,90 |
| STREET FIGHTER 2 DT. ANL. 1 MB | 29,90 |
| SUPER HANG ON | 24,90 |
| SUPER MONACO GRAND PRIX | 29,90 |
| TEAM YANKEE - PANZERSIMULATION - | 29,90 |
| THEIR FINEST HOUR: BATTLE OF BRITAIN | 29,90 |
| THE PLAGUE | 9,90 |
| THUNDERHAWK AH 73 M. 1 MB | 29,90 |
| TRANSWORLD KOMPL. DT. | 19,90 |
| TROLLS | 19,90 |
| TURRICAN 2 DT. ANL. | 24,90 |
| UTORIA 1 MB | 19,90 |
| VIKINGS: FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. | 29,90 |
| WATERLOO DT. ANL. | 19,90 |
| WHALES VOYAGE DT. ANLEITUNG | 29,90 |
| WING COMMANDER 1 MB | 29,90 |
| WIZ KID DT. ANL. | 29,90 |
| WOLFCILD | 19,90 |
| WONDERDOG DT. ANL. | 24,90 |

WIZ N LIZ

DT. ANLEITUNG

29,90

| | |
|----------------------------|-------|
| WWF EUROPEAN RAMPAGE | 29,90 |
| WWF WRESTLEMANIA WRESTLING | 24,90 |
| ZAK MCCRACKEN KOMPL. DT. | 39,90 |
| ZOO DT. ANL. 1 MB | 29,90 |

ZOO 2

DT. ANLEITUNG

34,90

| | |
|---------|-------|
| ZYCONIX | 19,90 |
|---------|-------|

Abgabe nur so lange der Vorrat reicht!

AMIGA CD 32

| | |
|--|-------|
| ALIEN BREED / OWAK DT. ANL. | 49,90 |
| BUBBA N STIX DT. ANL. | 59,90 |
| CASTLES II DT. ANL. | 79,90 |
| CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG | 59,90 |
| CHUCK ROCK 2 DT. ANL. | 59,90 |
| D-GENERATION DT. ANL. | 49,90 |
| DER CLOU KOMPL. DT. | 69,90 |
| DISPOSABLE HERO DT. ANL. | 59,90 |
| DONK DT. ANL. | 59,90 |
| ELITE 2 - FRONTIER - KOMPL. DT. | 54,90 |
| GLOBAL EFFECT DT. ANL. | 59,90 |
| GUNSHIP 2000 DT. ANL. | 59,90 |
| KICK OFF 3 KOMPL. DT. | 59,90 |
| LEMMINGS | 54,90 |
| LIBERATION | 69,90 |
| LOTUS TRILOGY (LOTUS 1-3) DT. ANL. | 69,90 |
| MORPH | 59,90 |
| NICK FALDO GOLF | 69,90 |
| NGEL MANSELL RACING CHALLENGE DT. ANL. | 29,90 |
| PIRATES GOLD DT. ANL. | 59,90 |
| PROJECT X / F17 CHALLENGE DT. ANL. | 49,90 |
| SENSIBLE SOCCER | 49,90 |
| TOTAL CARNAGE DT. ANL. | 59,90 |
| TROLLS DT. ANL. | 29,90 |
| ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANL. | 69,90 |
| WHALES VOYAGE | 29,90 |
| ZOO DT. ANL. | 29,90 |

AMIGA 1200

| | |
|-----------------------------------|-------|
| ALIEN BREED 2 DT. ANL. | 59,90 |
| ANSTOSS KOMPLETT DEUTSCH | 69,90 |
| ANSTOSS WORLD CUP EDITION SCENERY | 54,90 |
| BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG | 59,90 |
| BURNING RUBBER DT. ANLEITUNG | 59,90 |
| BURNTIME KOMPLETT DEUTSCH | 69,90 |
| CIVILIZATION DT. ANL. | 69,90 |
| DER CLOU KOMPL. DT. | 75,90 |
| FATMAN -CAPED CUSTOMER - DT. ANL. | 49,90 |
| HANSE DE LUXE KOMPL. DT. | 45,90 |
| IMPOSSIBLE MISSION 2025 DT. ANL. | 69,90 |
| JURASSIC PARK | 54,90 |
| KICK OFF 3 KOMPL. DT. | 54,90 |
| KINGS QUEST 6 KOMPL. DT. * | 79,90 |
| KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. | 79,90 |
| SECOND SAMURAI DT. ANL. | 65,90 |
| SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. | 79,90 |
| SOCCER KID DT. ANL. | 69,90 |
| THEME PARK KOMPL. DT. * | 69,90 |
| TOTAL CARNAGE DT. ANL. | 59,90 |

RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS

August & September



FERNSEHEN

N3 wiederholt den Mehrteiler „Eine Maschine verändert die Welt“, und zwar jeweils **donnerstags** um 15.30 Uhr. Die Sendetermine sind am **4., 11., 18. und 25. August** sowie am **1. September**.

Immer wieder „Neues... Der Anwenderkurs“ verspricht 3Sat für die nächsten **Samstage** um 10.30 Uhr. Die ersten vier Folgen (**30. Juli** bzw. **6., 13. und 20. August**) beschäftigen sich mit DFÜ, in der zweiten Staffel (**27. August, 3., 10. und 17. September**) geht's dann um Textverarbeitung.

Der Clou am SF-Zeichentrickfilm „Peraustrinia 2004“, den **Premiere** am **2. August** um 8.00 Uhr zeigt, ist die verwendete Technik: Echte Schauspieler agieren vor gepinselten Hintergründen und werden anschließend überzeichnet – alles per Computer. Wiederholungstermine sind am **6., 11. und 15. August**.

Am **22. August** wird es um 20.15 Uhr auf **Premiere** gruselig – in „Computerlove“ bastelt ein Wissenschaftler seine Traumfrau, die rasch ein gefährliches Eigenleben entwickelt...

Im Rahmen einer fünfteiligen Reihe über Menschen & Compis berichtet N3 am **26. August** um 13.30 Uhr über professionelle Flugsimulatoren. Die übrigen Folgen laufen am **2. September** (Computerspiele), **9. September** (Ani-

mation), **16. September** (Superrechner) und am **23. September** (Cyberspace). Zur selben Zeit schicken auch **ORB** und **SFB** diese Reihe in den Äther.



STÄNDIGE FERNSEHSERIEN

Wie ein Scanner funktioniert, ergründet am **8. August** die freche „Bim Bam Bino“-Maus um 15.00 Uhr im **Kabelkanal**.

„Hugo“ fordert täglich um 16.45 Uhr im **Kabelkanal** alle Besitzer eines Tastentelefon zum Mitspielen auf.

Das **Bayerische Fernsehen** stellt im „Computer-Treff“ am **14. August** um 17.05 Uhr Software für jung und alt vor.

„Neues... Die Computer-Show“ von 3Sat meldet sich am **15. August** um 19.30 Uhr aus der Semperoper, dem Zwinger und der Frauenkirche in Dresden; der nächste Termin ist der **19. September**.

Mit der Autobahngelbühr und ihrer elektronischen Erfassung beschäftigt sich der „Computerclub“ des **WDR** am **21. August** um 12.00 Uhr – und am **18. September** meldet er sich dann live von der Fotokina.

Tips für Computeranwender bringt das **ZDF** wieder bei „WISO“ am **25. August** um 21.15 Uhr.

Jeden **Sonntag** um 10.00 Uhr dreht sich bei „Games World“ auf **Sat 1** alles um die neuesten Videogames.

Ebenfalls **sonntags**, aber um 12.45 Uhr, findet auf **RTL 2** die Computerspiel- und Videoshow „Playtime-TV“ statt.

Am **4. September** beginnt um 8.00 Uhr die neue Staffel des **RTL-Magazins** „Comix“.



RUNDfunk

Am **2., 9., 16., und 23. August** berichtet **Bayern 2** in der Reihe „Input-Output“ jeweils ab 20.05 Uhr über neue Technologien, neue Medien und neue Musik.



STÄNDIGE RUNDfunkSERIEN

Von Studentinnen und Schülern gemacht wird „Chippie“, ein neues Computermagazin, das von nun an jeden **ersten Samstag** im Monat um 15.00 auf **hr2** kommt. Anders als bei den üblichen Shows will man hier die Byte-Konsumenten wirklich ernst nehmen – nachzuprüfen erstmals am **6. August** und am **3. September**.

Ein brandneues Computermagazin wird am **29. August** um 20.00 Uhr auf **Radio B II** (Gemeinschaftsprogramm von **SFB** und **ORB**) gesendet. In dem zweistündigen Programm „Chips und Bits“ präsentieren Michael Schinke und Thomas Kruithof u.a. einen Hardware-Check und die Shareware-Hitparade. Weiter geht's am **26. September** zur selben Zeit.

Andreas Vohwinkel stellt am **24. August** um 15.30 Uhr in seiner „Computer Corner“ auf der **Ruhrwelle Bochum** Fax-Modems und die dazugehörige Software vor; der nächste Sendetermin ist der **28. September**.

Radio Euro bringt jeden **ersten Montag** im Monat um 17.00 Uhr das Computermagazin „Bit für Bit“.

Auch immer **montags** um 14.40 Uhr hilft „Der kleine Computer“ von **Radio ffn** mit Tricks & Tips weiter.

„Chipsfrisch“ wird jeden **Montag** um 17.00 Uhr von **Radio Hamburg** frisch ausgeliefert.

Die „Computer-Ecke“ ist bei **Radio Mainwelle** jeden **Montag** um 17.40 Uhr geöffnet.

Zweimal monatlich **montags** wird im Jugendprogramm „Zündfunk“ von **Bayern 2** das Computer-Magazin „Fatal Digital“ um 16.30 Uhr gezündet.

Am **8. August** sendet **NDR 4** um 15.05 Uhr „Computer-Online“. Einzelne Beiträge daraus sind jeden **Mittwoch** bei **NDR2** um 19.00 Uhr im „Club Online“ zu hören.

Für PC- und Videofreaks gibt es **donnerstags** auf **SDR 3** zwischen 18.00 und 20.00 Uhr den „Point-Computerspiel-Tip“.

Die Sendereihe „Forschung aktuell“ im **Deutschlandfunk** bietet jeden **Samstag** um 16.30 Uhr ein Computer-Special.
(Barbara Grohmann)

COMPUTER Vesalia

Industriestraße 25
46 499 Hamminkeln
Autobahn A3
Ausfahrt
Wesel-Hamminkeln
Fax: 02852 / 1802

Bestellannahme: 02852 / 9140-10
Bestellannahme: 02852 / 9140-11
Bestellannahme: 02852 / 9140-14

Autorisiertes
Commodore **AMIGA**
SERVICE-CENTER

AMIGA 1200

| | |
|---|--------|
| AMIGA 1200 und Desktop Dynamite | 649,- |
| AMIGA 1200 und 3,5 LW extern | 649,- |
| A1200, Autoscan-Monitor, VGA-Adapter | 1099,- |
| A1200 mit 880 KB/1,76 MB HD-LW | 729,- |
| A1200 Desktop Dynamite u. 261 MB-HD | 1149,- |
| AMIGA 1200 mit 20 MB-Harddisk | 689,- |
| AMIGA 1200 u. 130 MB-HD 948,- / 210 MB-HD 980,- | |
| mit 261 MB 1049,- / 340 MB 1099,- / 428 MB 1149,- | |

A 1200 RAM und Turbokarten

| | |
|---|-----------------------|
| 1 MB RAM-Karte A 1200 Uhr, Copro-Sockel | 199,- |
| 2 MB RAM-Karte A 1200 Uhr, Copro-Sockel | 299,- |
| 4 MB RAM-Karte A 1200 Uhr, Copro-Sockel | 449,- |
| 4 MB RAM-Karte A 1200 Uhr, inkl. Copro. | 479,- |
| 4 MB M-Tec Turbo-Board 68030/28MHz | 668,- |
| 8 MB / 4 MB / 1 MB-Modul | 598,-/299,-/99,- |
| Coprozessor 14/20/33/50 MHz | 29,-/99,-/149,-/249,- |

AMIGA 2000 - 4000

| | |
|-----------------------------------|----------|
| AMIGA 2000 Workbench 2.1, deutsch | 399,- |
| AMIGA 4000 - 30 4 MB | 1889,- |
| AMIGA 4000 - 40 6 MB | a. Anfr. |
| AMIGA 4000 - 30 u. 40 AT-Tower | a. Anfr. |
| AMIGA 4000 - LC 40 2 MB | 1998,- |
| AMIGA 4000 - LC 40 6 MB | 2398,- |

Monitore für alle AMIGA

| | |
|--|----------|
| Autoscan (35cm/14") für A 500 - A 4000 | 499,- |
| AKF 50 (0.28 / MPRII) für A 1200 / A 4000 | 659,- |
| Test 5/94 Magna-Media: Bildschärfe u. Farbreinheit gut | |
| Autoscan 1438 (0.28 / MPRII) A 1200 / A 4000 | 669,- |
| inkl. VGA-Adapter, "Test 6/94 Amiga-Spezial: sehr gut" | |
| A 1085S o. A 1084S Stereo Monitor | ab 369,- |

AMIGA-Laufwerke

| | |
|--|---------|
| HD-Laufwerk (880 KB/1,76MB) extern | 259,- |
| läuft an allen AMIGA ab Kick-ROM 2.0x | |
| HD-Laufwerk (880 KB/1,76MB) intern | 219,- |
| einsetzbar in alle AMIGA ab ROM 2.0 x | |
| Promigos Drive, für alle Amiga extern | 109,- |
| durchgeführter Bus, abschaltbar | |
| Color Drive, für alle Amiga extern | 119,- |
| in rot, schwarz, blau, weiß, gelb, grün | |
| 3.5 LW intern kompl. mit Zubehör | je 99,- |
| für Amiga 500 / 600 / 1200 / 2000 / 3000 | |

RAM u. Turbo-Karten A 500 - A 4000

| | |
|--|-------|
| 512 KB RAM-Karte A 500 mit Uhr/Akku | 49,- |
| 2.0 MB RAM-Karte A 500 mit Uhr/Akku | 189,- |
| 1.0 MB RAM-Karte A 500Plus | 69,- |
| 8/2 MB Box A 500 (Plus), durchgef. Bus | 299,- |
| 1.0 MB RAM-Karte A 600 Uhr/Akku | 99,- |
| 8/2 MB A 2620 32-Bit-Turbo-Karte A 2000 | 348,- |
| 8MB aufrüstbar, FPU und MMU, bis 400% Steigerung | |
| 8/4 MB A 2630 32-Bit-Turbo-Karte A 2000 | 698,- |

Nützliches Zubehör

| | |
|---|-------|
| A 2088 XT-PC-Karte, 5,25 LW f. A 2000 | 49,- |
| Mit Amiga u. PC-DOS-HB, sowie allen Disketten | |
| A 2000 2.0 Board mit WB 2.1 Set | 269,- |
| A 2060 Arcnet-Karte für A 2/3/4000 | 119,- |
| A 560 Arcnet-Box für A 500/A 500 Plus extern | 69,- |
| Envoy Netzwerk-Software f. Arcnet | 99,- |
| Workbench 2.1: 5 Disk, 2 dtsh. Handbücher | 49,- |
| WB 3.1-A500/A2000: 6 Disk, 3 Handb. | 179,- |
| WB 3.1-A1200/A4000: 6 Disk, 3 Handb. | 209,- |
| Beide Workbench 3.1-Versionen inkl. 3.1 ROM's | |
| 4,5 A Netzteil für A 500 bis A 1200 | 59,- |
| 1.3 ROM mit A 600 - Umschaltplatine | 79,- |
| inkl. WB 1.3 Handbuch und 3 Disketten | |
| A 500/A 2000 Umschaltplatine m. ROM 2.0 | 79,- |
| 2.0 Set m. A 500/A 2000 Umschaltplatine | 99,- |
| inkl. 2.0 ROM, WB 2.05, 3 dtsh. Handb., 4 Disketten | |
| WINNER-Stereo-Sound-Sampler | 89,- |
| bis 50 KHz, Microphoneanschluß, inkl. Software | |
| WINNER-Midi, durchgeführter Bus | 69,- |
| WINNER - AMIGA Maus Made in Germany | 39,- |
| 2 Jahre Garantie, über 300 DPI, in gelb, schwarz, rot | |
| autom. Mouse/Joystick - Switchbox | 39,- |
| Sunnyline-Trackball | 69,- |
| AMIGA Handy-Scanner m. Druckerinterface | 249,- |
| OCR-Software f. AMIGA Handy-Scanner | 159,- |

Controller u. Harddisk A 500 - A 4000

| | |
|---|-------|
| SCSI-Contr. Oktagon RAM-Opt. A 2000 | 249,- |
| AT-Controller RAM-/ROM-Opt. A500/Plus | 189,- |
| AT-Controller RAM-Option A 2000 | 149,- |
| Tandem-AT/CD-Controller f. A 2/3/A 4000 | 169,- |

AT-Bus Harddisk für AMIGA & PC

| | | | |
|----------------|-------|----------------|-------|
| 130 MB Seagate | 349,- | 214 MB Seagate | 399,- |
| 261 MB Seagate | 449,- | 340 MB Seagate | 499,- |
| 420 MB Seagate | 529,- | 540 MB Conner | 699,- |

SCSI Harddisk für Amiga usw.

| | | | |
|----------------|-------|----------------|--------|
| 270 MB Quantum | 529,- | 340 MB Quantum | 579,- |
| 540 MB Quantum | 879,- | 1 GB Quantum | 1499,- |

2.5 Harddisk A 500 - A 1200 int.

| | | | |
|--|-------|----------------|-------|
| 40 MB Conner | 289,- | 64 MB Conner | 389,- |
| 84 MB Conner | 479,- | 130 MB Seagate | 529,- |
| 250 MB Conner | 699,- | 340 MB Conner | 999,- |
| A 600- A 1200 HD-Kabel, Installdisk u. Anleit. | 39,- | | |
| 2.5 - 3.5 HD-Adapter- u. Stromkabel, Software | 59,- | | |
| 2.05 ROM spez. f. A 600 Aufrüstung in A 600-HD | 79,- | | |

Drucker usw.

| | |
|--|----------|
| MPS 1270 A Tintenstrahldrucker | 229,- |
| orig. Commodore, für alle AMIGA und PC | |
| Canon BJC- 600 Tintenstrahl, Color | 1249,- |
| Citizen ABC Printer 24 Nadel, | 349,- |
| 240Z / sec., Einzelblatt - Einzug, Farb - Option | |
| Fujitsu DL-1150 C 24 Nadel, Color | 699,- |
| HP 4 L Laser, 4 S./min, 300x300 (RET) | a. Anfr. |
| Oki ML- 380 24 Nadel, 180 Z/sec., 360x360 | 549,- |

TIPS DES MONATS

| | |
|------------------------------------|----------|
| CD-32 Console mit TV-Kabel | ab 369,- |
| 1438 MICROVITEC Autoscan - Monitor | 649,- |
| AMIGA-Monitor orig. Commodore | ab 199,- |
| AMIGA 2000 WB 2.1 dtsh. | ab 399,- |
| MPS 1270 Tintenstrahldrucker | ab 199,- |
| AS 216: Workbench 2.1, deutsch | 49,- |
| 4 Disketten und 2 Handbücher | |

A 570 - CDTV - CD 32 - CD - ROM - LW

| | |
|---|----------|
| A 570 - CD - ROM mit Caddy u. 8 CD's | 169,- |
| A 570 - SCSI- Controller | 149,- |
| A 570 2MB-RAM-Erweiterung-intern | 269,- |
| CDTV mit Caddy u. 2 CD's, Fernbedien. | 299,- |
| CD 1411 3,5 - LW für CDTV - extern | 99,- |
| CDTV oder CD-32-Tastatur beige | je 139,- |
| Mitsumi FX 001D double speed | 269,- |
| Zusätzl. Caddy für z.B. A 570, CDTV, Mitsumi usw. | 19,- |

A 570 - CDTV - CD32 und PC - CD's

| | |
|--|------|
| 1CD: Chess, Backg., Checkers (A 570/ CDTV) | 39,- |
| 150 Städte Info, Deutschland (A 570/ CDTV) | 19,- |
| Sim City (Super Strategy Game) (A 570/ CDTV) | 39,- |

A 570 - CDTV - CD's

| | | | |
|-------------------------|----------|-------------------------|------|
| 17 Bit Collection | 69,- | Global Effect | 69,- |
| 17 Bit Continuation | 39,- | Gunship 2000 | 59,- |
| Aminet II | 35,- | Humans I & II | 59,- |
| AniMazing (PC) | 25,- | International Karate + | 39,- |
| Auger/Cactus | a. Anfr. | James Pond II | 65,- |
| CDPD 1 - 4 | je 39,- | John Barnes Football | 39,- |
| Demo Collection | 39,- | Labyrinth of Time | 49,- |
| Demo Collection 2 | 39,- | Lemmings | 55,- |
| Deutsche Edition | 49,- | Liberation | 65,- |
| Euroscene 1 | 39,- | Lotus Trilogy | 65,- |
| Fresh Fish 1 (Oct. '93) | 49,- | Microcosm | 99,- |
| Fresh Fish 2 (Dec. '93) | 49,- | Morph | 59,- |
| Fresh Fish 3 (März '94) | 49,- | Nick Faldo Golf | 75,- |
| Frozen Fish | 49,- | Nigel Mansell Gr.Prix | 59,- |
| Gif Galaxy (PC) | 79,- | Open Golf | 55,- |
| Giga-PD V 2.2 dt. | 69,- | Overkill/ Lunar C | 59,- |
| Gold Fish 2 CD's | 59,- | Pinball Fantasies | 75,- |
| Imagine (PC) | 69,- | Pirates Gold | 69,- |
| Megahits Vol. 1 | 69,- | Premiere | 37,- |
| Multimedia Toolkit | 55,- | Prey an A. Encounter | 55,- |
| Network CD | 35,- | Proj. X / F17 Challenge | 49,- |
| Pandora | 25,- | Ryder Cup Golf | 67,- |
| Saar/Amok | 39,- | Seek & Destroy | 59,- |
| Ultimate MOD (PC) | 47,- | Sensible Soccer | 49,- |
| Women of Venus (PC) | 59,- | Sleepwalker | 69,- |
| | | Striker | 55,- |
| | | Summer Olympic | 49,- |

CD 32-Artikel / CD's

| | | | |
|-------------------------|------|----------------|----------|
| Game Contr. (Joypad) | 49,- | Surf Ninjas | a. Anfr. |
| Competition Pro Control | 49,- | TFX | a. Anfr. |
| Alfred Chicken | 55,- | Totale Carnage | 59,- |
| Alien Breed/Quak | 55,- | Trolls | 55,- |
| Arabian Nights | 49,- | Whales Voyage | 39,- |
| Beavers | 59,- | Zool | 55,- |
| Brutal Football | 59,- | Zool II | 55,- |
| Bubba 'N' Stix | 65,- | | |
| Castles II | 69,- | | |
| Chambers of Shaolin | 59,- | | |
| Chaos Engine | 55,- | | |
| Chuck Rock | 37,- | | |
| D/ Generation | 55,- | | |
| Dangerous Streets | 65,- | | |
| Deep Core | 55,- | | |
| Disposable Hero | 65,- | | |
| Donk! | 65,- | | |
| Elite II | 59,- | | |
| Fire & Ice | 55,- | | |
| Fly Harder | 45,- | | |
| Fury of the Furries | 65,- | | |
| Games & Goodies | 45,- | | |
| Games, 100 Spiele | 47,- | | |
| Games 2, 100 Spiele | 47,- | | |
| 7 Gates of Jambala | 59,- | | |

CD Neuheiten

| | |
|------------------------------|------|
| 55.- CD-32 Titel | |
| 65.- Battle Toads | 49,- |
| 55.- Der Clou | 75,- |
| 65.- Inside Technology | 85,- |
| 65.- James Pond 3 | 65,- |
| 59.- Naughty Ones | 49,- |
| 55.- Sabre Team | 57,- |
| 45.- Ultimate Body Blows | 55,- |
| 65.- Video Creator | 69,- |
| 45.- Wembley Int. Soccer | 59,- |
| 47.- A 570 - CDTV - Titel | |
| 47.- Fresh Fish 4 (Jun. '94) | 49,- |
| 59.- Grafik CD | 29,- |

Irrtümer und Preisänderungen
vorbehalten!

Geschäftsz.: Mo.-Fr. 8.00-18.30 Uhr
Sa. 9.00-13.00 Uhr

Vesalia-Shop-Duisburg

Dr. Wilhelm Roelen Str. 386
Tel.: 0203 / 495797

Nachnahme-Versand mit Post oder
UPS ab 10.-DM.

Großgeräte nach Gewicht
Ausland: Vorkasse

Vesalia-Shop-Salzwedel

Altperverstraße 69
Tel.: 03901 / 24130

Nicht alle Artikel sind zu Versandpreisen in den Shops erhältlich

7 Jahre VESALIA * WINNER-Produkte = Made in Germany * 7 Jahre WINNER

COMPUTER-ABC

ppm: steht für „pages per minute“ (Seiten pro Minute) und gibt die Druckgeschwindigkeit an – je nach Druckermode und auszudruckenden Daten kann sie erheblich schwanken, aber mehr als 15 ppm werden im Hausgebrauch wohl kaum erreicht. Naturwissenschaftler kennen das Kürzel übrigens auch für „parts per million“, womit häufig die Konzentration von Gasen gemessen wird. Eine Ozondichte von 15 ppm wäre z.B. schon schwer gasmaskenverdächtig...

Präcompiler: Wie hier schon vor Urzeiten zu lesen stand, ist ein Compiler grob gesagt eine Software, die Programme aus ihrem jeweiligen Digi-Dialekt in Maschinensprache übersetzt. Nun enthalten Progis aber häufig Anweisungen, die sich direkt auf den Compiler beziehen und vor der eigentlichen Umwandlung abgearbeitet werden. Und dafür ist dann ein spezieller Bestandteil des Compilers verantwortlich, nämlich der... also, einmal dürft Ihr raten!

prädikative Programmierung: Datenjunkies und Steckerköpfe, aufgepaßt; hier geht's um Künstliche Intelligenz! Es gibt ja nun Programmiersprachen (wie z.B. PROLOG), bei denen es nicht so sehr darauf ankommt, einem Rechner haarklein und in allen Einzelheiten vorzuschreiben, was er zu tun hat, sondern statt dessen nur ein paar allgemeine logische Aussagen zu treffen, anhand derer der Compi selbstständig passende Lösungen erarbeitet. Bingo, da haben wir die prädikative Programmierung.

präemptives Multitasking: Beim „gewöhnlichen“ kooperativen Multitasking gibt das Betriebssystem die Kontrolle mehr oder weniger vollständig

an das jeweils aktuelle Programm ab, was unter Umständen dazu führen kann, daß schlecht programmierte Software die Abarbeitung der im Hintergrund laufenden Operationen be- oder gar verhindert. Besonders ärgerlich ist das bei Abstürzen, da man dann meistens um einen Reset nicht herumkommt. Fortgeschrittene Betriebssysteme bzw. User-Oberflächen wie OS/2 und Windows NT behalten jedoch jederzeit den vollen Durchblick und können sogar Aufhänger einzelner Programme abfangen, so daß sie nicht auf das ganze System durchschlagen.

Präsentationsprogramm: bei Schulungen oder geschäftlichen Vorträgen häufig verwendete Software, die dafür sorgt, daß Schaubilder (per Monitor oder auch über den Overhead-Projektor) in genau der Reihenfolge gezeigt werden, wie es der Referent gerne hätte – selbstverständlich mit variabler Dauer und teilweise sogar unter Einbeziehung von Sound.

Prellen: ist eine bei Tastaturen oder sonstigen mechanischen Schaltern auftretende Erscheinung. Dabei schwingen die Kontakte, sobald z.B. eine Taste gedrückt wird, für einen kurzen Moment hin und her, was vom Rechner leicht als Doppel- oder Mehrfachbefehl verstanden werden könnte. Eine extra deshalb eingebaute Dämpfungselektronik sorgt also dafür, daß nur ein Buchstabe auf den Screen kommt. Bei abgenutzten Keyboards oder Joysticks können jedoch trotzdem einzelne Anweisungen eine Tendenz zur Verdopplung aufweisen – das ist dann der Moment, wo man seinen Geldbeutel fragen sollte, was er von einer Neuanschaffung hält...

Presentation Manager: war im Prinzip nichts weiter als eine Art Windows für das PC-Betriebssystem OS/2 und wurde mittlerweile durch Workplace Shell abgelöst.

Prestel: Auch die Briten haben ihren Bildschirmtext (Btx), und der heißt eben Prestel.

Preview: Müssen wir Euch das erklären? Wirklich?? Ehrlich??? Nö, keine Lust – blättert einfach an den Anfang des Hefts zurück und guckt selber nach!

Primärdaten: Eine Datenbank speichert, wie der Name schon errahnen läßt, jede Menge Daten. Manche davon, die Sekundärdaten nämlich, beziehen sich aber gar nicht auf das jeweilige Sammel-Thema – statt dessen werden sie bloß benötigt, um auf die eigentlich wichtigen Primärdaten zugreifen zu können.

Primärprogramm: ein Stück Soft, das noch nicht kompiliert, also in maschinenverständliche Sprache umgewandelt wurde.

Primärschlüssel: Wenn Ihr umzieht und deshalb in unserer Abonnementkartei die Adresse geändert werden muß, so tippen wir einfach die Abo-Nummer ein und verwenden damit einen Primärschlüssel, der uns direkt zu Eurer nicht mehr korrekten Alt-Anschrift führt. Und wenn wir bei der Gelegenheit gleich mal schauen wollen, ob Ihr die letzte Rechnung auch brav bezahlt habt, dann füttern wir den Compi anschließend mit der Rechnungsnummer und verwenden damit einen Sekundärschlüssel. Auf diese Art lassen sich ganze Schlüssel-Hierarchien aufbauen! Und auf diese Art kommt auch Brork zu seinen Besuchs-Aufträgen...

Primärspeicher: Noch einen Primus, dann haben wir's hinter uns. In diesem Fall handelt es sich um den Arbeitsspeicher eines Rechners. Festplatten wären demnach unter „Sekundärspeicher“ einzuordnen, während Disketten oder CDs als Tertiärteile durchgehen.

Primetime: ist wieder eins von diesen hübschen englischen Wörtern, das sich in unsere holprige deutsche Sprache eingeschlichen hat. Gemeint ist die jeweils beliebteste Zeit, also im TV etwa ab 20.15 Uhr oder beim Telefonieren nach 18.00 Uhr, wenn's billiger wird.

Primitive: Mit dieser Bezeichnung würden die Romulaner wohl Euch beehren, Geometriker verstehen darunter jedoch unteilbare Einzel-Elemente wie z.B. Kreise oder Geraden.

Primzahl: alle Zahlen, die nur durch eins und durch sich selbst teilbar sind. Und wenn Ihr Euch fragt, warum wir so einen widerlichen Kram ins Computer-Lexikon aufnehmen, dann laßt Euch gesagt sein, daß sich Daten mit Hilfe von Primzahlen prima verschlüsseln lassen. Doch nichts auf dieser Welt ist vollkommen: Vor einigen Wochen erst rauschte die Nachricht durch den Blätterwald, moderne Hochleistungsrechner hätten einen solchen Code geknackt.

Printer: sagt der coole Englischkönner zu seinem Drucker. Vielleicht versteht der ihn dann besser?

Priorität: hat der jeweils erste in einer Rangfolge; etwa wenn sich Daten im Computer in einer Warteschlange „anstellen“ müssen.

THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND

TEL.: 0561/577 110 • 577 510 • 577 645 • 576 318 FAX: 0561/576 421 • 577 545

KAMPFREISE!

THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAND • DORMANNWEG 48 b • 34121 KASSEL

PC 3,5" Amiga

| | | |
|--------------------|--------|--------|
| 1849 | 78,- D | 64,- D |
| 40 Sports Boxing | 29,- H | |
| A-Train | 90,- D | 72,- D |
| -Construction Set | 42,- D | 42,- D |
| Acas of I. Pacific | 64,- H | |
| - Mission Disk 1 | 19,- E | |
| Acas over Europe D | 74,- D | |
| Addams Family | | 29,- H |
| Air Warrior | 90,- H | 75,- H |
| Airbus A 320 | 64,- D | 64,- D |
| Airbus A 320 Amer. | 84,- H | 84,- H |
| Alien Breed 2 | | 48,- H |
| Alien Breed | 54,- H | |

Die Siedler PC 78,- D Amiga 78,- D

| | | |
|----------------------|--------|--------|
| Alien Breed SE 92 | | 25,- E |
| Alone in the Dark 2 | 84,- D | |
| Ambermoon | | 78,- H |
| Antares | 64,- D | 64,- D |
| Archon Ultra DV | 78,- D | |
| Aztec Sp. Edit. | | 27,- H |
| Aufschwung Ost | 64,- D | 60,- D |
| Battle Chess 4000 | 64,- H | |
| Battle Isle 2 | 78,- D | 78,- D |
| Battle Team | 72,- H | 64,- H |
| -Battleline Data 2 | 48,- H | 48,- H |
| Beneath a Steady Sky | 48,- D | 61,- D |
| Betrayal at Kanador | 75,- D | |
| Big Sea | 64,- H | 68,- H |
| Blaster | | 48,- H |
| Body Blows | 54,- H | 48,- H |
| Body Blows Galact. | | 48,- H |
| Brian the Lion | | 49,- H |
| Bund. Man. Prof. 2.0 | 64,- D | 64,- D |
| Burning Steel | 78,- D | |
| -Data 1 America | 34,- D | |
| -Data 2 Superschl. | 34,- D | |
| -Scenario Editor | 34,- D | |
| Burning Steel 2 | 79,- D | |
| Burntime | 78,- D | 64,- D |
| Campaign | 78,- D | 72,- D |
| -Mission Disk 1 | 42,- H | 42,- H |
| Cannoe Fodder | 69,- H | 54,- H |
| Chaos Engine | | 54,- H |
| Charmbreaker | 79,- D | 54,- H |
| Christoph Columbus | 78,- D | 72,- D |
| Check Rock | | 39,- H |
| Chuck Rock 2 | | 35,- H |
| Civilization | 90,- D | 75,- D |
| Classic Power Comp | 79,- D | |
| Comanche | 84,- D | |
| -Mission Disk 1 | 54,- D | |
| -Mission Disk 2 | 54,- D | |
| Companions a.Ranch | 64,- E | |
| Conquerador | 64,- D | 64,- D |

Lieferung im Sicherheits- karton ohne Aufpreis!

| | | |
|---------------------|---------|---------|
| -Data | 34,- D | 34,- D |
| Cool Sport | 57,- H | 54,- H |
| Crash Dummies | | 48,- H |
| Crazy Cars 2 | 22,- H | |
| Crazy Cars 3 | | 39,- H |
| Curse of Enchantia | 60,- H | 60,- H |
| Demonomage | 67,- H | |
| Dangerous Streets | 51,- H | |
| Dark Sun | 64,- E | |
| Darkseed | 49,- D | |
| DSA | 78,- D | 72,- D |
| DSA 2 Sternensuche | 78,- D | |
| Delivery Agent | | 37,- D |
| Del.Paint 2 Enh2.4 | 104,- E | |
| Del.Music Com.2.0 | | 149,- E |
| Deluxe P.A.S. AGA | | 104,- D |
| Der Clou | 79,- D | 67,- D |
| Der Patrouiller | 78,- D | 64,- D |
| Der Planer | 78,- D | |
| Desert Strike | | 60,- H |
| Die Schöne u. Biest | 75,- D | |
| Dragon's Lair | 34,- H | |
| Dune 2 | 60,- D | 54,- D |
| Dungeon Hack | 64,- E | |
| Dungeon M./Chaos 5 | | 60,- H |
| Dyna Blaster | 64,- H | 60,- H |
| Dynastech | 64,- D | 54,- D |
| Eishockey Manager | 78,- D | 72,- D |
| Elder Scroll Arena | 69,- E | |
| Ethnasia | | 48,- H |
| Euro 2 | 64,- H | 54,- H |
| Emerald Mine | | 25,- H |
| Emerald Mine 2 | | 30,- H |
| Emerald Mine 3 Pro | | 25,- H |

Mad News PC * 79,- D Amiga * 66,- D

| | | |
|--------------------|--------|--------|
| Eye of Beholder 1 | 39,- D | 39,- D |
| Eye of Beholder 2 | 78,- D | 78,- D |
| Eye of Beh 3 Doch | 78,- D | |
| F 117A Nighthawk | 90,- H | 64,- H |
| F 14 Thunderbolt | 91,- H | |
| F 15 Str. Eagle 3 | 90,- H | |
| F-19 Stealth Fight | 35,- H | 35,- H |
| FI | 69,- H | |
| Falcon 3.0 | 90,- D | |
| -Miss.Disk 2 MGS29 | 54,- H | |
| Fantasy Empires | 69,- E | |
| Fields of Glory | 90,- H | |

PC 3,5" Amiga

| | | |
|---------------------|---------|--------|
| Fire And Ice | 54,- H | 48,- H |
| Flashback | 64,- D | 60,- D |
| Flight Sim Toolkit | 99,- H | |
| Flugsimulator 5.0 | 124,- D | |
| -Scenery New York | 51,- H | |
| -Scenery Paris | 51,- H | |
| -Scen.San Francisco | 69,- H | |
| -Scen.TOP 1 Miss | 49,- D | |
| -Scen.Top 2 Nord | 49,- D | |
| -Scen.Top 3 West | 49,- D | |
| -Scen.Top 4 M.Sid | 49,- D | |
| -Scen.Top 5 Ost | 49,- D | |
| -Scen. Washington | 61,- H | |
| Formula One GP | 90,- H | |
| Freddy Pharkas DV | 63,- D | |
| Fury o.the Furies | 60,- H | 54,- H |
| Gabriel Knight | 75,- D | |
| Gateway 2 | 60,- E | |
| Genesis | | 54,- E |
| Goal! | 59,- H | 51,- H |
| Goblins | 60,- D | 60,- D |

Anstoß World Cup Edition PC 57,- D Amiga 57,- D

| | | |
|--------------------|--------|--------|
| Goblins 2 | 84,- D | 64,- D |
| Goblins 3 | 78,- H | 64,- H |
| Gunschip 2000 | 90,- H | 64,- H |
| Gunschip 2000 Data | 54,- H | |
| Hannibal | 78,- D | 64,- D |
| Hanse - Expedition | 45,- D | 45,- D |
| Karpoos 2 | 79,- E | |
| Katrick! | 78,- D | 64,- D |
| High Command | 79,- E | |
| History Line 14-18 | 64,- D | 64,- D |
| Hyperspeed | 29,- D | |
| In Extremis | 69,- D | |
| Inca 2 | 84,- D | |
| Incredible Deluxe | 72,- D | |
| Incredible Teams | 75,- D | |
| Indiana Jones 3 | 39,- D | 39,- D |
| Indiana Jones 4 | 84,- D | 79,- D |
| Jody Car Racing | 78,- D | |
| Johar | 64,- D | 64,- H |
| Johar 2 | 60,- D | 54,- D |
| Jimmy White Snook | 69,- H | |
| Jurassic Park | 64,- D | 54,- D |
| Kingmaker | 64,- D | 64,- D |
| Kings Quest 4 | 72,- D | 60,- D |
| Lands of Lore DV | 59,- D | |

Bundesliga Manager 3 „Hattrick“ PC 93,- D Amiga 87,- D

| | | |
|---------------------|--------|--------|
| Lavender | 34,- H | |
| Laura Bow 2 | 64,- D | |
| Leg of Bylandia 2 | 72,- D | |
| Lesson 5. Larry 5 | 64,- H | |
| Leis.Larry & DV | 74,- D | |
| Lessonings 2 | 78,- H | 59,- H |
| Lei Manley Lost LA | 39,- D | |
| Links 384 Pro | 89,- H | |
| -Hattrick Spr.(384) | 42,- H | |
| -Castle Pine (384) | 45,- E | |
| -Firestone 2 (384) | 45,- H | |
| -Pebble Beach(384) | 45,- E | |
| -Pinelhurst (384) | 42,- H | |
| Leon Heart | | 54,- H |
| Lord of the Rings | 64,- H | 60,- H |
| Lord of the Ring 2 | 64,- H | |
| Lords of Power | 78,- D | 72,- D |
| The Lost Viking | 78,- D | 64,- D |
| Lothar Mathias | 64,- D | 59,- D |
| Lotus 3 | 60,- H | |

mit mehr Telefonan- schlüssen noch besser zu erreichen

| | | |
|--------------------|--------|--------|
| Latus Camp.(1-3) | | 54,- H |
| M 1 Tank Platoon | 32,- H | 32,- H |
| Mad TN | 39,- D | 39,- D |
| Maniac Mansion 2 | 84,- D | |
| Master of Orion | 89,- H | |
| Magia of Endoria | 78,- D | 64,- D |
| Magnum Island | 25,- H | |
| Night and Magic 4 | 78,- D | 78,- D |
| Night and Magic 5 | 84,- D | |
| Monkey Island 2 | 78,- D | 78,- D |
| Mortal Kombat | 60,- H | 54,- H |
| Mr. Nutz | | 49,- H |
| NHL Hockey | 78,- H | |
| No Second Prize | | 57,- H |
| On The Road | 60,- D | 60,- D |
| Outpost | 79,- D | |
| Overdrive | 57,- H | 49,- H |
| Pacific Strike | 84,- H | |
| -Speech pack | 39,- H | |
| Pattin strike back | 39,- E | |
| Penthouse Hot Numb | 34,- D | 34,- D |
| Penthouse Deluxe | 60,- D | 54,- D |
| Pinball Dreams | 59,- H | 48,- H |
| Pinball Fantasies | 60,- H | 54,- H |
| Pinball Wizard | | 21,- H |
| Pirates Gold | 89,- D | |
| Pirated | 32,- H | 32,- H |
| Pizza Connection | 84,- D | 79,- D |
| Premier Manager | 35,- H | |
| Premier Manager 2 | 60,- E | 48,- E |
| Prince of Persia 1 | 32,- H | 32,- H |
| Prince of Persia 2 | 67,- H | |
| Prinater | 84,- H | |
| Prozessor Speech | 39,- H | |
| -Special Oper. 1 | 39,- H | |
| Pugny | | 63,- H |

| | | |
|-------------------|--------|--|
| Quest for Glory 3 | 64,- D | |
| Quest for Glory 4 | 69,- D | |
| Railroad Deluxe | 78,- H | |
| Railway Challenge | 64,- D | |
| Rally | 67,- E | |
| Red Baron | 64,- D | |
| Mission Disk 1 | 19,- E | |

Death of Glory PC 93,- D Amiga 87,- D

| | | |
|--------------------|--------|--------|
| Return Medusa Gold | 79,- D | 67,- D |
| Rex Nebula | 39,- H | |
| Riviera(Dynast) | 69,- D | |
| Sam + Max DV | 84,- D | |
| Schach i.Silbersee | 84,- D | 78,- D |
| Secret Monkey Isd | 39,- D | 39,- D |
| Semi.Soccer 92/93 | 54,- H | 48,- H |
| Seven Lit.n.Gold 2 | 64,- E | |
| Shedlock Holmes | 78,- D | |
| Siege +Data | 39,- E | |
| Sierra Soccer | | 49,- D |
| Sim Ace | 39,- D | 39,- D |
| Sim City 2000 DV | 84,- D | |
| Sim Earth | 39,- H | 39,- H |
| Sim Farm | 78,- D | |
| Sim Life | 84,- D | 78,- D |
| Simon the Sorcerer | 84,- D | 68,- D |
| Software Manager | 79,- D | 67,- D |
| Space Quest 4 | 54,- D | |
| Space Quest 4 DH | 39,- H | 39,- H |
| Space Quest 5 | 64,- D | |
| Spellhammer | 78,- D | |
| SSA-21 Seawall | 79,- H | |
| Star Trek 2 | 79,- H | |
| Starbys M.2 Coll. | 79,- H | 64,- H |
| Starblast | | 34,- H |
| Starlord | 89,- H | |
| Stealing Hearts | 54,- D | 48,- D |
| Stormovik | 24,- H | |
| Street Fighter 2 | 59,- H | 32,- H |
| Strike Commander | 84,- H | |
| -Speech | 42,- H | |
| -Tact. Operation 1 | 39,- H | |
| Striker | 64,- D | |
| Strip Poker 2 | 29,- H | |
| Stronghold DV | 79,- D | |

Bei uns erhalten Sie ausschl. Vollversionen der Spiele!

| | | |
|-------------------------|--------|--------|
| SUB | 69,- D | 57,- D |
| Subwar 2050 | 89,- H | |
| Superwing | 57,- H | 48,- H |
| Syndicate | 78,- D | 59,- D |
| -Data Disk 1 | 39,- D | |
| Sytem Shock | 84,- D | |
| Tennoa G.Poker Dr.Girls | 49,- D | |
| -Poker Tropical H. | 49,- D | |
| -Puz. Erotic Zone | 49,- D | |
| -Puz.Serby Bye | 49,- D | |
| Terminator 2 | 29,- H | 29,- H |
| Terminator 3(Virgin) | 54,- H | 54,- H |
| TFX | 84,- H | |
| Theatre of Death | | 60,- H |
| Tie Fighter | 84,- D | |
| Transcendia | 54,- D | 54,- D |
| Traps n Treasures | | 60,- H |
| Turrican 3 | | 48,- H |
| UFO Enemy known | 93,- D | 69,- D |
| UGH 1 | 29,- H | 29,- H |
| Ultima 5 | | 39,- E |
| Ultima 7 | 78,- D | |
| Ultima 7-2 Serp.is | 78,- H | |
| -Data Silver Seed | 42,- H | |
| Ultima 8 | 79,- D | |
| -Speech Acc.Pack | 39,- D | |
| Ultima Trilogy 2 | 69,- H | |
| Ultima Underworld | 72,- H | |
| Ultima Underw. 2 | 72,- H | |
| Unlabeled Adverto. | 60,- E | |
| V for Victory 4 | 69,- E | |
| Victory at Sea | 78,- E | |
| Viking Fields | 79,- H | 60,- H |
| Walker | | 60,- H |
| Wall Str. Manager | 79,- D | |
| War in the Gulf | 75,- H | 69,- H |
| Wren | 84,- D | 64,- D |
| Werewolf KA 50 | 69,- H | |
| Wing Commander | | 27,- E |
| Wing Comm. Edition | 84,- H | |
| WC 2 + Speech | 64,- D | |
| WC 2 Sp.Op. 1+2 zus | 49,- H | |
| Wing Comm.Academy | 63,- H | |
| Winter Olympics | | 61,- H |
| Winter Super Sport | 29,- H | 29,- H |

Theme Park PC 81,- D Amiga 67,- D

| | | |
|--------------------|--------|--------|
| WWF Wrestling | 29,- H | 29,- H |
| WWF Wrestling 2 | 39,- H | 39,- H |
| X-Wing DH | 84,- H | |
| -Mission B-Wing | 42,- D | |
| X-Wing Upgrade Kit | 53,- D | |
| Zappelin | 72,- D | 64,- D |
| Zool | 42,- H | 42,- H |
| Zool 2 | | 49,- H |

PC CD-ROM

| | | |
|----------------------|---------|--|
| Yeh Gwent | 91,- H | |
| Antares Cap Edit. | 104,- D | |
| Battle Isle 2 | 85,- D | |
| Beneath a Steady Sky | 104,- D | |
| Bloodnet | 87,- H | |
| Burning Steel | 84,- D | |
| Comanche Compil. | 89,- D | |
| Co.Girl Strippper | 64,- D | |
| Critical Path | 99,- E | |
| Cyberace | 85,- D | |
| D-Gen+Marie Min | 39,- H | |
| Der Clou | 78,- D | |
| Der Patrouiller | 84,- D | |
| Der Planer | 87,- D | |
| Dracula unleashed | 89,- H | |
| Dragonphere | 84,- H | |
| DSA | 68,- D | |
| Eye a.Beholder 1-3 | 84,- D | |
| Foxy Claps | 49,- D | |
| Freddy Pharkas | 79,- H | |
| Gabriel Knight | 79,- D | |
| Goblins 2 | 90,- H | |
| Goblins 3 | 94,- D | |
| Golden 7 Comp. | 90,- D | |
| Hattrick | 87,- D | |
| History Line | 60,- D | |
| INCA | 108,- D | |
| INCA 2 | 108,- D | |
| Indiana J.4+PD Sp. | 49,- D | |
| Journeysman Project | 68,- D | |
| Lands of Lore | 92,- D | |
| Larry 1-5 Collect. | 89,- D | |
| Larry 6 | 81,- D | |
| Lemmings 1 Doublep | 79,- H | |
| Lemmings 2 | 63,- H | |
| Lillypop | 64,- H | |
| Lord of the Rings | 90,- H | |
| Lost in Time | 96,- H | |
| Lucas Adventure | 96,- D | |
| Lucas Simulation | 79,- H | |
| Mad Dog McCre | 79,- E | |
| Maniac Mansion 2 D | 89,- D | |
| Microcosm | 105,- H | |
| Night+Magic 1-5 | 85,- D | |
| Myth | 114,- H | |
| Outpost | 89,- D | |
| Police Quest 4 | 79,- D | |
| Robot Assault DV | 91,- D | |
| Return to Zax | 89,- H | |
| Secret Monkey Isd | 69,- H | |
| Shadowcaster | 93,- H | |
| Shedlock Holmes | 93,- D | |
| Space Walk | 93,- D | |
| Spellcast/Partypak | 64,- E | |
| Star Trek | 94,- H | |
| Super Strike Comm. | 84,- H | |
| Syndicate Plus | 93,- D | |
| Tennoa Art of Eden | 49,- D | |
| Tennoa in Paradise | 49,- D | |
| TFX | 94,- H | |
| Tie Fighter | 94,- E | |
| Tornado + Mission | 94,- H | |
| Ultima 7 Complete | 93,- H | |
| Ultima 8 | 114,- D | |
| Ult. Underworld 1+2 | 84,- H | |
| Under a Killing Moon | 101,- D | |
| Wher st.Jenny Rock | 93,- E | |
| Winter Olympics | 75,- H | |
| Winter Super Sport | 54,- H | |
| Wizardry 4+7 | 87,- D | |
| Wolfpack | 69,- D | |
| Wrath of Gods | 109,- E | |

Amiga 1200+4000

| | |
|--------------------|----------|
| 1849 | 69,- D |
| Alien Breed 2 | 57,- H |
| Antares | 69,- D |
| Body Blows Galac. | 57,- H |
| Chaos Engine | 51,- H |
| Christoph Columbus | * 75,- D |
| Civilization | 69,- D |
| Der Clou | 49,- D |
| Dynastech | 57,- D |
| Ethnasia | * 51,- H |
| Elysium | 49,- D |
| Hanse - Expedition | * 49,- D |
| Ishar | 63,- D |
| Jurassic Park | 63,- H |
| Kings Quest 4 | * 63,- D |
| Penthouse Deluxe | 63,- H |
| Football Fantazies | 57,- H |
| Robocod | 63,- H |
| Schatz Labyrinth | * 63,- D |
| Second Samurai | 63,- H |
| Simon the Sorcerer | 63,- D |
| Soccer Kid | 63,- H |
| Star Trek | 75,- H |
| SIB | * 59,- D |
| TEK | * 69,- H |
| Total Carnage | 59,- H |
| Transmancia | 57,- D |
| Trois | 51,- H |
| Whizak: Voyage | 63,- H |
| Zool | 51,- H |
| Zool 2 | 51,- H |

STROMAUSSFALL

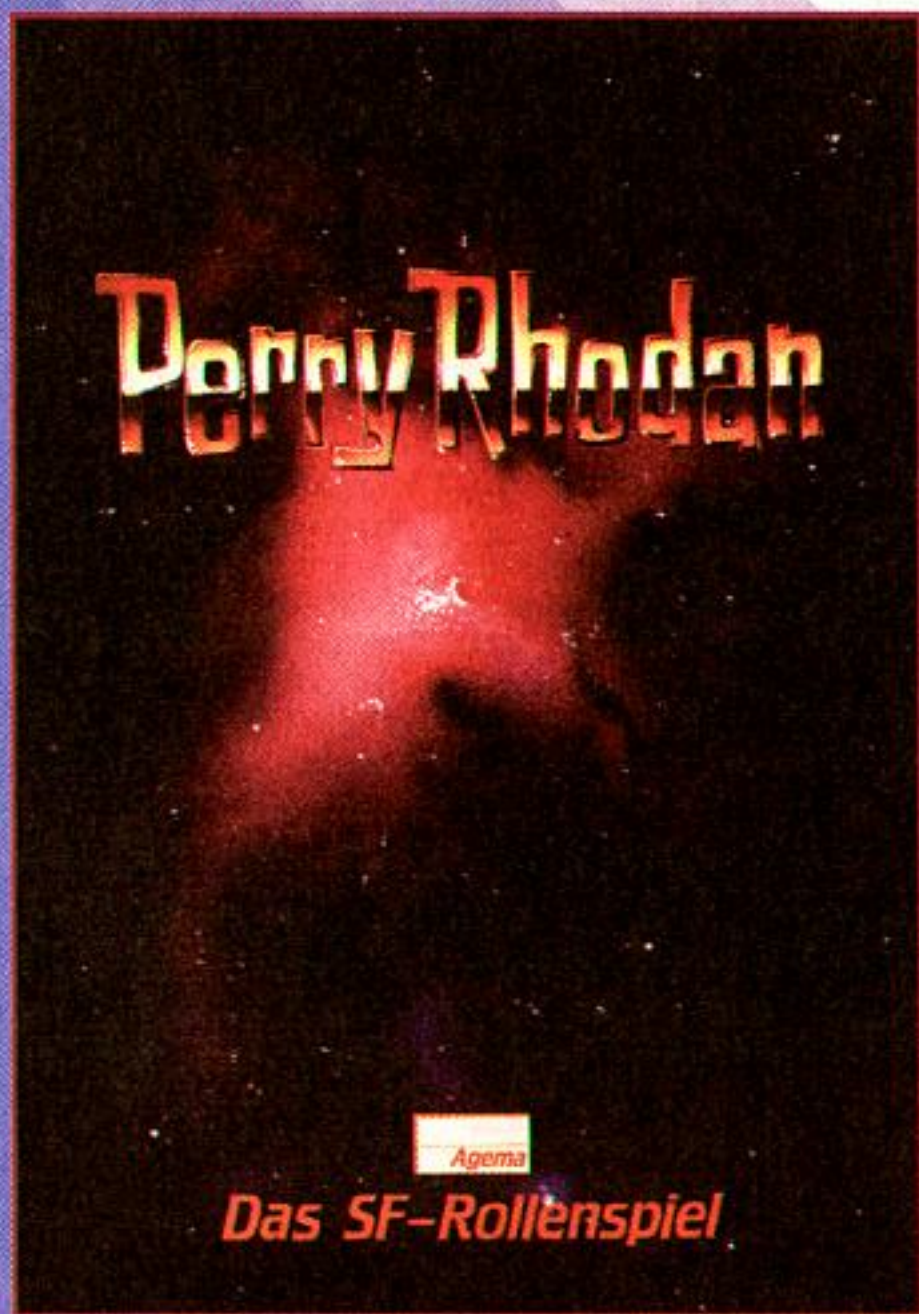
Diesmal haben wir zwei brandneue Rollenspiele im Test, wie sie unterschiedlicher kaum sein könnten: Zwischen den Regelsystemen liegen Welten – zwischen den Stories gut und gerne 65 Millionen Jahre...

PERRY RHODAN DAS SF-ROLLEN- SPIEL

handelt es sich um eine großformatige Box voller „Papierkram“: Das 180seitige Regelwerk, der Quellenband „Das

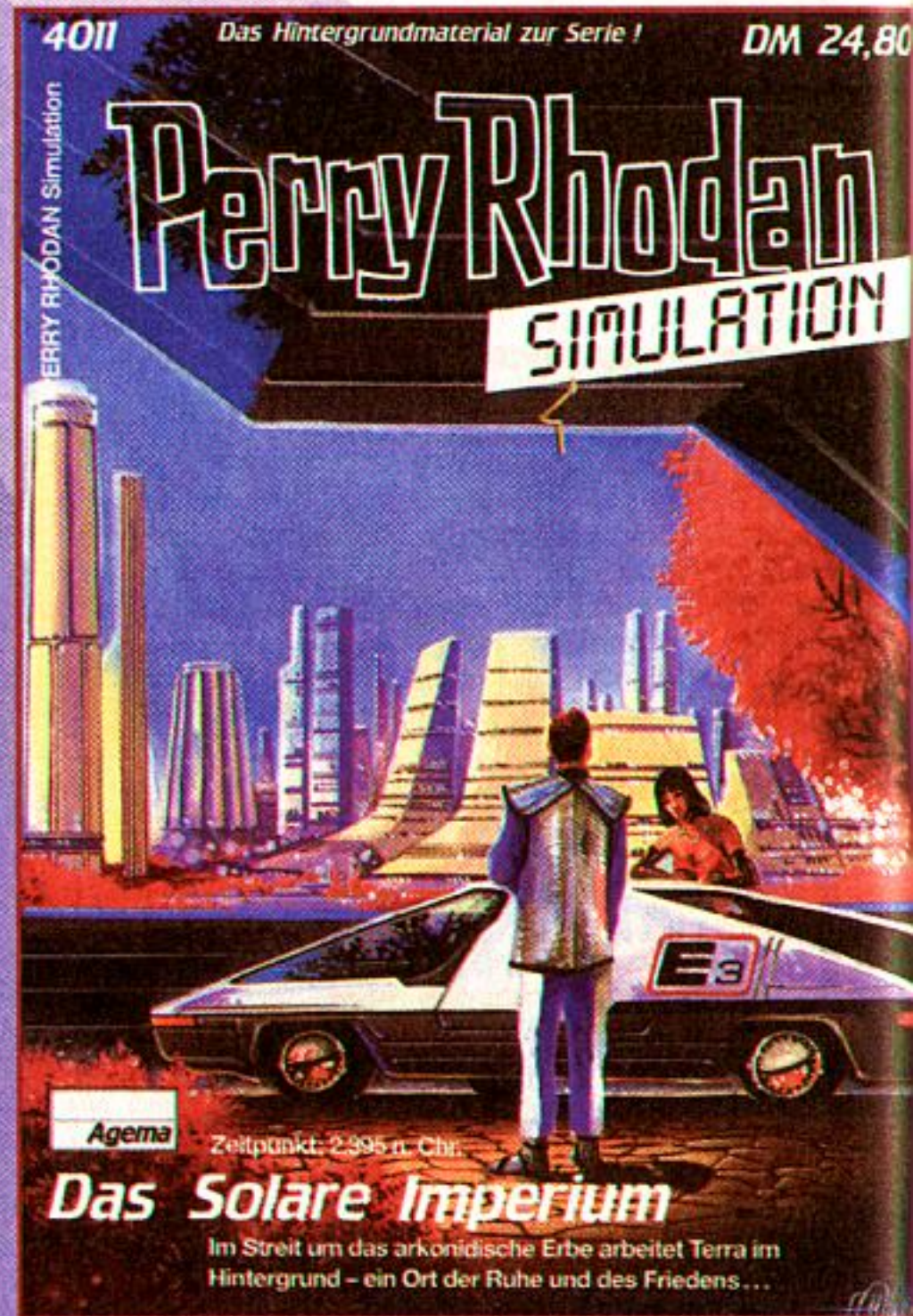
deutet für die Spieler nun, daß sie sich wohl oder übel an eine Menge Tabellen, Berechnungsformeln und Abkürzungen gewöhnen müssen – egal, ob es dabei um die genreüblichen Eigenschaften ihrer Helden, um besondere (Psi-) Fähigkeiten, auszuwürfelnde Talentproben, Schirmfelder, Panzerung oder eben um Kämpfe geht. Andererseits wird das Verständnis durch zahlreiche, teils durchaus hu-

Zeitlich ist das Rollenspiel wenige Jahre vor den ersten Expeditionen nach Andromeda angesiedelt, was zur Eingewöhnung („Welche Schutzschirme standen damals eigentlich zur Verfügung?“) durchaus seinen Sinn hat, sollen sich doch spätere Ergänzungen hauptsächlich mit dieser legendären Epoche der Rhodan-Vita befassen. Einstweilen stehen drei Spielmodule kurz vor der Veröffentli-



Angesichts des Titels braucht man hier keine großen Einleitungsreden zu schwingen, denn den Romanhelden Perry Rhodan kennen alle Futuristen dies- und jenseits des Spiralnebels. Und auch die vom Agema-Verlag herausgegebene PR-Simulation ist unter den Space-Strategen schon lange kein unbeschriebenes Blatt mehr – das Rollenspielsystem aus gleichem Hause war sozusagen schon überfällig! Mit dem von Fantasy Productions angekündigten PR-Computer-Rolli hat dieses Spiel übrigens nichts zu tun; hier

Solare Imperium“ sowie ein einsteigerfreundliches Gruppenabenteuer mit dem Titel „Auftraggeber: Solare Abwehr“ fallen dem Großadministrator in spe nach dem Öffnen entgegen. Dann kommen noch allerlei Grundrisse sowie insgesamt 270 Pappchips zur Darstellung von Raumsoldaten, Aliens und Robotern zum Vorschein, was bereits darauf hindeutet, daß man es mit einem würfelintensiven Game der ausgesprochen (kampf-)taktischen Art zu tun bekommt. Diese an sich logische Nähe zur PR-Simulation be-



morige Beispiele wesentlich gefördert, und einen echten Perry-Fan kann ohnehin nichts abschrecken, oder?

chung, in denen man sich mit akonischen Geheimdienstlern herumzuschlagen hat; zudem können natürlich viele Materi-



albände der Simulation ohne große Probleme auch hier verwendet werden. So, und jetzt klettern wir in unsere Zeitmaschine und geben den Befehl „Volle Kraft zurück!“ aus...

CHRONOSAURUS

...um erst vor rund 65 Millionen Jahren wieder haltzumachen. Damals beherrschten bekanntlich die Saurier die Erde, daß sie das derart zivilisiert ta-

eines Kometen! Dummerweise hat sich dieser vorsintflutliche Daniel Düsentrieb mit seiner Maschine offensichtlich schon selbst in die Zukunft abgesetzt, weshalb er jetzt mit einer glücklicherweise zurückgelassenen Z(w)eitmaschine gesucht werden muß.

Abgesehen von dieser originellen Aufgabenstellung entpuppt sich Chronosaurus als bald auch in manch anderer Hinsicht als einzigartig. Der 120seitige Paper-

gradig kurios klingen, der Grundgedanke des Ludwighafener Autorentrios ist allerdings gar nicht so abwegig: Was sollen denn eigentlich all die Würfelproben und Tabellen? Und in der Tat, ob Herr oder Frau Held in der Lage ist, einen Hügel zu erklimmen, das läßt sich doch zuverlässig genug über den Daumen peilen. Da die Hersteller hier ohnehin ein Erzähl-Spiel schaffen wollten, in dem Probleme durch möglichst intelligente Ideen aus der Welt geschafft werden, gilt nun abgesehen von Backgroundbeschreibungen aller Art nur noch eine einzige Regel: „Wenn sich etwas gut anhört und der Dramaturgie dient, dann sollte es auch funktionieren!“

Freilich kommen Spieler und Spielleiter bei so viel Freiraum um eine Art ungeschriebenen Pakt nicht herum – die einen dürfen keine offenkundig unrealistischen Aktionen starten, und der andere darf seinen Schuppen-Schäffchen nicht böswillig ans Leder wollen. Zudem sollte er seinen Job gut genug beherrschen, um während des Spiels aufkommende Ideen sofort einbauen zu können. Die Hersteller versichern jedenfalls, man erlebe hier ein völlig neues Spielgefühl und viel mehr Atmosphäre als sonst in Rollenspielen üblich – und sofern eine erfahrene und wortwörtlich eingespielte Gruppe am Werk ist, können das unsere Redaktions-Saurier auch bestätigen!

TERRANO SAURUS EX

Wer das nicht einfach unbesehen glauben mag, der nehme halt diesmal an unserer traditionellen Verlosung der Rezensionsexemplare teil, um sich mit etwas Glück demnächst ganz umsonst sein eigenes Urteil bilden zu können.

Eine Chance auf Perry Rhodan bzw. Chronosaurus hat, wer uns auf einem Kärtchen mitteilen kann, in welchem Verlag die PR-Heftserie erscheint bzw. welches Erdzeitalter dem Namen des Echsenspektakels „Jurassic Park“ zugrunde liegt. Letztes Mal war an dieser Stelle nach Software 2000 bzw. Bram Stoker gefragt, dann folgte unsere Adresse – und so ähnlich wollen wir es auch diesmal wieder halten... (jn)

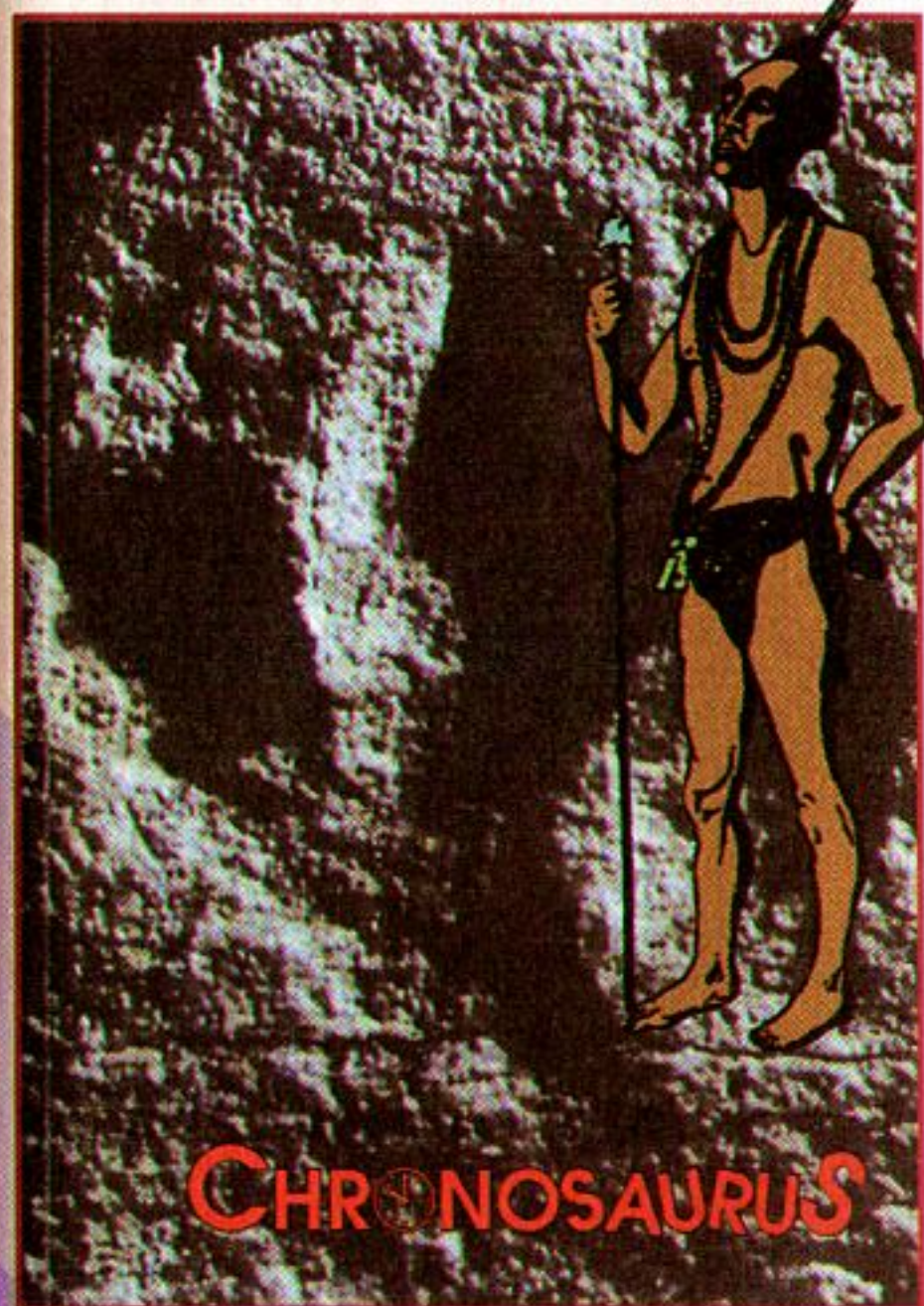
Joker Verlag
„Stromausfall“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Perry Rhodan Rollenspiel

Spielmaterial: 78%
Spielregeln: 72%
Spielreiz: 77%
Besonderes: Dem Game liegen sechs kleine „Salatschüsselchen“ bei, in denen man die Counter aufbewahren kann.
Schwierigkeit: Für Könner
Preis: ca. 68,- DM
Bezug: Agema-Verlag
Sandbochumer Weg 33
59192 Bergkamen

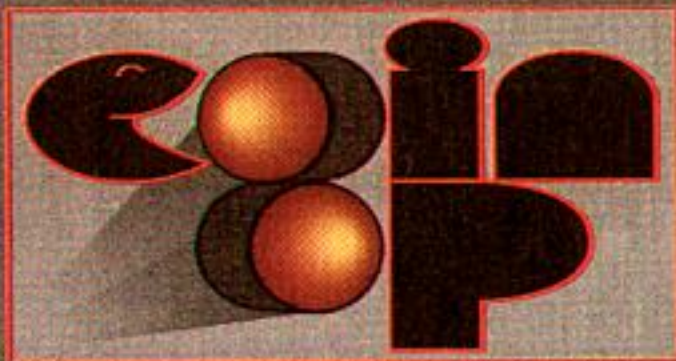
Chronosaurus

Spielmaterial: 62%
Spielregeln: Regeln?
Spielreiz: 81%
Besonderes: Das ganze Spiel ist 'ne einzige Besonderheit!
Schwierigkeit: Für Könner
Preis: ca. 29,- DM
Bezug:
Myth of Adventures
Timo Brüggemann
Berner Weg 24
67069 Ludwigshafen



ten, dürfte indessen kaum bekannt sein: Da gibt es etwa einen verschrobenen Elaphrosaurus-Professor namens Yllyestryus, der jüngst behauptete, eine Zeitmaschine (etwa unser Modell?) erfunden zu haben – und die käme zur Dino-Evakuierung gerade recht, droht doch der allesvernichtende Absturz

back-Band verschmilzt nämlich in bislang nicht gekannter Weise Rollenspielsystem und Abenteuermodul zu einer untrennbaren Einheit; zudem haben wir es hier mit dem weltersten Pen & Paper-Rolli zu tun, das ohne Pen & Paper, ja sogar völlig ohne Regeln auskommt! Das mag zwar hoch-



Bei unserer jüngsten Spielhallenvisite hagelte es förmlich Prügel und blaue Bohnen – die einzigen Schläger, die man nicht fürchten mußte, waren die von Konamis Golfern...

PARODIUS 2 - FANTASTIC JOURNEY

Endlich präsentiert Konami den Nachfolger der legendären Parodie auf herkömmliche Horizontal-Ballerspiele, wobei bewährte Zutaten mit neuen Einfällen zu einem witzigen Cocktail gemixt wurden.

So hat man die Zahl der anwählbaren Helden auf stolze acht verdoppelt (unter den Neuzugängen das Propeller-Schwein Michael...), während in den Reihen der Gegner beliebte Altstars wie z.B. der

Katzen-Raumer oder die sexy Bauchtänzerin zu finden sind. Die Extrawaffen lassen sich wahlweise automatisch oder manuell steuern, damit sowohl Anfänger als auch Profis mit all den Smartbombs, Schutzschilden, Mehrfachschüssen und Satelliten etwas anfangen können. Ansonsten geht es ähnlich zu wie beim Vorgänger, nur halt noch abgedrehter, wobei die genialen Endgegner wieder mal den Vogel abschießen: Da verteilt etwa die holde Meerjungfrau mit ihrem Fischschwanz Kopfnüsse, und eine Geisha wirft mit tödlichen Häschen um sich! Die skurrile Optik ist so-

mit über alle Zweifel erhaben, und in Sachen Sound wird das ganze Spektrum von der Rummelplatzmusik bis zum Techno-Hammer abgearbeitet. Wer gleichzeitig abhaken und abballern will, ist bei diesem kunterbunten Action-Spaß also genau an der richtigen Adresse.



OPEN GOLF CHAMPIONSHIP



Auch hinter dieser Versoffung des Nobelsports stecken die Konami-Männer: Geboten werden die üblichen Optionen, also diverse Spielmodi (Stroke, Tournament, Match) für bis zu vier Teilnehmer und jede Menge Parcours von der Seeinsel bis zum Rocky-

Mountain-Green. Interessanterweise kann auch zwischen verschiedenen Golfen gewählt werden; so ist der eine Meister des Puttens, während der andere für seine weiten Abschlüsse berühmt ist – und jeder Crack hat seinen eigenen Caddy, der ihm wertvolle Tipps für den nächsten Schlag verrät. Steuerungstechnisch haben sich die Programmierer viel Mühe gegeben, denn das Handling der verschiedenen Schlägertypen, die Schlagstärke und die Wahl zwischen Topspin und Backspin geht

locker-flockig von der Hand; dazu sorgen unzählige Einstellparameter und Anzeigen (Windrichtung, Bodenebenenheiten etc.) für realistischen Feinschliff. Die Präsentation muß sich ebenfalls nicht verstecken, denn die 3D-Pixelgrafik zoomt oft sehr gelungen über

das leuchtende Grün, was dem Ganzen einen Hauch von TV-Übertragung verleiht. Sound-FX und Sprachausgabe sind auch hervorragend gelungen, womit sich dieser aufwendige Automat fast so schön spielt wie eine echte Partie Golf – aber viel preiswerter!



GUNFIGHTERS

Hier schlägt Konami mit dem Nachfolger zur überaus erfolgreichen Ballerei „Lethal Enforcers“ zu; diesmal geht's im Wilden Westen zur Sache. Am Spielablauf hat die Zeitreise freilich wenig geändert, denn erneut zielt man allein oder zu zweit mit einem Plastikrevolver auf böse Buben und verschont die hübschen Mädels und andere ehrliche Steuerzahler. An Szenarien gibt es die üblichen Banküberfälle, Eisenbahn- und Postkutschensraube, Saloons und Berg-

minen, wobei jeweils am Ende ein superfieser Unhold in einer Art 3D-Sequenz verbleit werden muß. Waffentechnisch stehen so nette Utensilien wie Doppelschuß, MG oder Schrotflinte zur Auswahl. Die digitalisierte Optik wirkt nicht ganz so imposant wie beim Laserdisk-Kollegen „Mad Dog McCree“, doch dafür wird hier um einiges kreativer gemetzelt, und die glasklare Sprachausgabe plus stimmiger Country-Musik ist echt gelungen. Wer also

auch ohne eine nobelpreisverdächtige Spielidee glücklich wird, findet hier einen launigen Digi-Western im „Operation“-Stil.



ECO FIGHTERS



Auch Capcom hat einen Ballerspaß à la „Parodius“ im Programm, sogar einen ganz umweltfreundlichen. Es geht nämlich darum, den fruchtbaren Planeten Elwood vor den Machenschaften des üblen

Öko-Ausbeuters Goyolk K.K. zu bewahren. Dazu setzen sich die beiden Teenager Ice P. Moly und Neneh Moly in eine neuartige Flugmaschine und versuchen, die Stahlmonster des Schurken zu verschrotten – mit „umweltschonenden“ Extrawaffen wie Lasern, Bomben und Missiles. Zudem verfügt jeder der Gleiter über ein Pendel, an dessen Greifar-

men Metallkugeln oder Minen hängen, die den Gegnern so manchen Blechschaden beschern. Dabei gucken die Schlußmonster teilweise so putzig drein, daß man sie viel lieber knuddeln würde... Neben der zuckersüßen Grafik mit den tollen Hintergründen und zarten Pastellfarben zählen das durchdachte Gameplay, intelligente Angriffsformationen und der heiße Q-Sound zu den Son-



nenseiten dieses „Ökomaten“. Welcher Hersteller meldet sich für eine Umsetzung?

MONSTER MAULERS

Wer das Verprügeln von Straßenjungs langsam satt hat und lieber auf eklige Monster eindrischt, sollte sich wieder bei Konami melden. Dort hat man nämlich böse Aliens noch böhere Aliens auf dem gesamten Globus verteilen lassen und schickt nun die Held(inn)en Kotetsu, Eagle und Anne in dieses Gruselkabinett. Die Schlachten entbrennen im Stil von „Street Fighter 2“, man bekommt es also immer nur mit einem Ungeheuer zur selben Zeit zu tun: Auf einer

Osterinsel lauert ein schlagkräftiger Steinkopf und im Sumpf ein widerliches Monstrum; alle wollen sie durch Kick- und Boxtechniken erledigt werden. Freilich fehlen auch die berühmten Special Moves nicht; durch geschickte Stückkombinationen können Superkräfte wie „Hellfire“, „Rocket Blast“ oder „Thunder



Flash“ aktiviert werden. Extrem gut gelungen sind dabei die gruseligen Mega-sprites. Angst und Ekstase liegen hier wahrhaft dicht beisammen. Nicht zuletzt auch wegen der Sound-Kombinationen aus fetzigem Japano-Rock und witziger Sprachausgabe... (Manuel Semino)



Endlich: AB 30. SEPTEMBER

GIBT'S DEN JOKER WIEDER MONATLICH!



Endlich wieder alle vier Wochen brandheiße Tests und ultracoole Previews, endlich wieder Monat für Monat tolle Specials (im nächsten Heft: **SELBER CHEATEN** und die verschobene **MARKT-ÜBERSICHT: COMPILATIONS**), prima Preisausschreiben, die besten Lösungshilfen diesseits des Spiralnebels und ein neuer **AMIGA CD-JOKER** – diesmal mit den Hämmern **CYBERWAR** und **LOST EDEN**!

Endlich wieder ein Fest für Abenteurer, denn es warten **DRAGONSTONE** und **KING'S QUEST VI**, die heiß ersehnte Umsetzung für den Amiga – laßt Euch überraschen. Keine Überraschungen sind weitere Soccer-Highlights wie Ikarions **HATTRICK!**, **WORLD CUP USA '94** oder **REAL WORLD FOOTBALL**, und gespannt sind wir schon auf die Renegade-Plattformen **RUFF'N'TUMBLE** und die neue Team 17-Action **SUPER STARDUST**. Last not least erwarten wir die Umsetzung von Bullfrogs PC-Rummelplatz **THEME PARK**.

Daher endlich wieder unser Rat: Schaut ab 30. September am Kiosk vorbei, oder holt Euch noch heute Euer preisgünstiges Abo samt Zeitvorteil und Prämie. Es lohnt sich...

BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Galaxy
Plinganserstraße 26
81369 München
Tel.: 089/7605151

Joysoft
Gottesweg 157
50939 Köln
Tel.: 0221/4301047

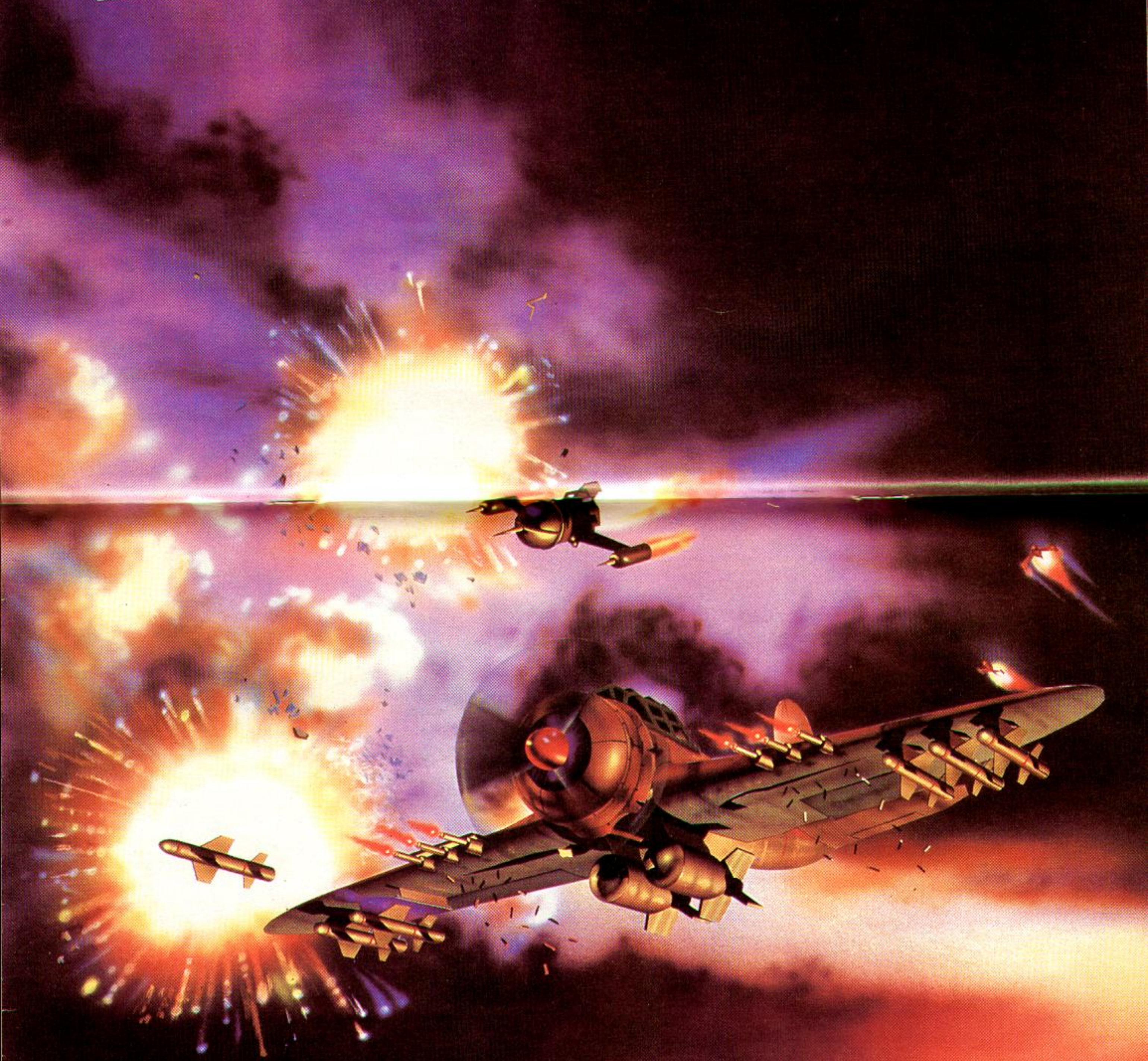
Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273

INSERTENVERZEICHNIS

| | | | |
|-----------------------|------------------------|----------------------|-------------|
| A 3 Computer | 109 | Media Points | 24 |
| A.C.E.S. | 65 | Micro Magic | 82 |
| Amiga Studio | 57 | Okay Soft | 108 |
| Arktis | 90, 91 | Omega | 6 |
| Bachler | 63 | Pawłowski | 2 |
| Bergler | 65, 99 | Pfister | 111 |
| Call + Play | 25 | Quick Soft | 26 |
| CompuTel | 49 | Royal Soft | 106 |
| Cross Computer System | 16, 17 | Schneider | 27 |
| EMP | 23 | Silver Datentechnik | 13, 87, 95 |
| Esser | 107 | Softsale | 19 |
| Fun & Action | 119, 120 | Software 2000 | 9 |
| ICP Commodore '94 | 43 | Sparschwein | 58 |
| Joker Verlag | 29, 33, 39, 49, 79, 83 | Tierhilfe Süden e.V. | 82 |
| Joysoft | 96 | Versand 99 | 45 |
| Judgment Day | 36, 37 | Vesalia | 105 |
| Kompart | 11 | Wial | 103 |
| Mallander | 30, 31 | Poster: | Core Design |

BANSHIEE



CORE
DESIGN LIMITED

Keimada II



CORE
DESIGN LIMITED